

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME PS
PLAYERS
遊戲誌PS
VOL. 010
互動遊戲誌 VCD HK$18
2001.04.25
www.gameplayers.com.hk
SONY 遊戲大集會
CHECKiTV / I MODE 也在一起
GRAN TURISMO 3 A-spec
公開！追求大法
TURE LOVE STORY 3
戰火再臨
ARMORED CORE 2
ANOTHER AGE
ANOTHER AGE
ARMORED CORE
© 2001 FROM SOFTWARE,Inc

HYPER 電腦遊園地

PC PLAYER Vol.82

隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正



CONTENTS

GAMEPLAYERS PS
VOL.010
隨書附送 互動遊戲誌VCD
2001年4月25日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ

ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE

完全攻略
PAGE 14



PAGE 12



大測試!PS2瀏覽器及網上對戰



SONY遊戲齊來看 PAGE 22

追女心得 TURE LOVE STORY 3
PAGE 48



遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

VOL.010

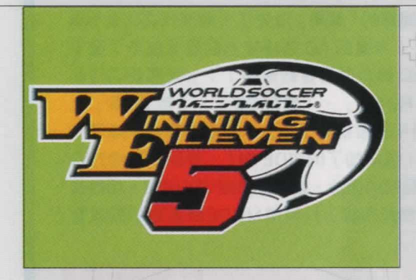
volume.010. 25.04.2001

FEATURES



試玩報告

030>ZEONIC FRONT



比賽狀況

098>Winning eleven 5



最新情報

027>FINAL FANTASY X



空想遊戲百料

119>

DEPARTMENTS

頭條新聞 8
EDITOR REVIEW 6
SNK專頁 41
POCKET PLAYER 42
腦人谷 101

NEW GAME EXPRESS

GRAN TURISMO 3 A-spec 22
蚊 24
CHECKiTV 25
I MODE也在一起 25
REMOTE CON 26
二人之FANTAVISION 26
FINAL FANTASY X 27
ZEONIC FRONT 30
魔劍XX 32
牧場物語3 34
Triangle Again 36
玉繭 37
the FEAR 38

NOW ON SALE

GUITAR MAN 39
仙界通錄正史~TV ANIMATION仙界傳封神演義 40

HOW TO WIN

ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE 14
TURE LOVE STORY 3 48
超級機械人大戰α外傳 60
決戰II 80
風之古洛羅亞2~世界希望忘記的東西~ 90
Winning eleven 5 98

GPX

JP-IDOL SNIPER 105
ANIME PARADISE 106
VISAUL SOFT／有碟話碟 107
Toy Raider 108
讀者廣場--GPS美術學會 109
讀者廣場-駱克道33號 110
讀者廣場--Ranking 天國 111
懷古錄 112
DC FREAK 113
秘の巻 114
魔洞神龍TRPG 116
空想遊戲百料 119
業務二課 126
遊戲發售時間表 123
編輯揭示板 129
GPPS通訊 127

GAME INDEX

ACT
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE 14
風之古洛羅亞2~世界希望忘記的東西~ 90
魔劍XX 32
AVG
Triangle Again 36
the FEAR 38
ETC
CHECKiTV 25
I MODE也在一起 25
REMOTE CON 26
仙界通錄正史~TV ANIMATION
仙界傳封神演義 40
蚊 24
PUZ
二人之FANTAVISION 26
RAC
GRAN TURISMO 3 A-spec 22
RPG
FINAL FANTASY X 27
玉繭 37
SLG
TURE LOVE STORY 3 48
GUITAR MAN 39
ZEONIC FRONT 30
決戰II 80
牧場物語3 34
超級機械人大戰α外傳 60
SPT
WINNING ELEVEN 5 98

GAME PS PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail msv@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
MS gm_ms@hotmail.com
執行編輯
時雨 mak_ian@hotmail.com
編輯 editor
MARKS marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI sakurakibc@sinaman.com
隨風 kase_gpm@hotmail.com
咸旦仔 gpgary@gameplayers.com.hk
小悠 nanase_yu@yahoo.com.hk
美術設計 designer
cally cally@gameplayers.com.hk
fung
排版Artist
GPM artist team
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
廣告部 advertising
atus ng
電腦分色
eps production ltd.、red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888



ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE

PS2/ACT/FROM SOFTWARE/6800 日圓





時雨

以下一段是給未玩過《AC》系列的朋友看的：

《AC》系列出了名難玩，這套《AC2AA》的難易度就連《AC》的高手也會覺得太難，老實說新手不適合用它來入門。另外，《AC2AA》的故事性非常薄弱，沒有以往《AC》的經驗，玩者想全情投入在《AC2AA》是沒可能的。基於以上原因，筆者奉勸各位想加入《AC》世界的朋友應先由上集《AC2》玩起。不過如果你自問喜歡機械人，又充滿玩動作遊戲的細胞，可以同時控制DUAL SHOCK上所有按鈕也不會混亂，並且不介意遊戲無故事背景的話，那筆者就非常歡迎你進入《AC2AA》的世界中！

以下一段是給玩過上集《AC2》的朋友看的：

《AC2AA》出了之後，你大可以將家用那套《AC2》收埋、出售、甚至丟落垃圾桶，因為兩者相比之下，《AA》比《AC2》不知好了多少倍。首先，遊戲畫面靚了不在話下，慢動作更幾乎不存在（WELL，畫面同時有三隻AC出現，周圍又爆炸爆到七彩的情況例外）；上集那個三歲細路都識寫的「故事」消失了，取而代之的是100個難度極高的任務（萬歲！）；今集的AC在操控方面靈活度多了至少30%（主觀意見），輕量級AC終於似番隻輕量級了；上集那些屈招如「LIMIT BREAK KARASAWA RUSH」、「無限OB」、「無限BB」全部在《AA》都不能用，對戰時平衡度提高了不少；新增的零件中除了有大家懷念的著名《AC1》武器，還增加了INSIDE BIT、旋回BOOSTER等潛質豐富、可讓玩者創造新戰術的傢伙。如果硬要說它的弱點，相信是沒有了ARENA吧！（其實都無甚所謂）只可惜MODEM對戰的效果實在……否則我會給它10分！

評分：9分

MS

於PS中一直好評的它，想不在在PS2推出一年多就已推出加強版本，今次這隻加強版本，不單對應前作SAVE，還增添不有MISSION，不過若沒有玩過之前一集的玩家，此集就真是有一點難度！不過整體上遊戲順暢了很多，把前作的缺點修改下來，唯獨是欲於網上對戰時就十分麻煩，都是一個人玩會較好。

評分：8分

小悠

比起上一集「2」真的是有過之而完全沒有不及的感覺！玩的花式也比較起上集的多出十分之多，如果大家是沒有玩過上一集的話，便不需要玩了，玩這一集更加好。操作方面基本上是和上一集完全沒有分別，但是機體的對應性能便有大大的進步了，不單止是速度加快了，連十分難用的空中射擊和斬擊也容易了起來。不過太快有隱藏武器出現有得買了！令遊戲的難度下降了一點。

評分：9分



GUITAR MAN

PS2/ETC/KOEI/ 1500 日圓

隨風

想不到KOEI出的音樂GAME竟能有如此境界！畫面精美、人設有趣不在話下，而且歌曲十分好聽，玩法亦十分創新有趣，雖然難度略為高了一點，但是熟習後也挺容易的，還可以欣賞「背景」—那些人們被攻擊的樣子，真的十分有趣呢！不過，今次的版本固然好玩，但5月推出的「完整版」卻更教人期待呢！真想知道KOEI到底可以做出一隻怎麼樣的音樂GAME來！

評分：8分

MARKS

雖然這遊戲只售1500日圓，但質素卻不像是這樣的遊戲，可能這是DEBUT版的關係。由於遊戲界已推出過很多音樂遊戲，令筆者本來並不看好，在玩過後才發現以戰略遊戲出名的KOEI都可以在音樂遊戲方面有這樣新玩法的概念，所以大家可以趁這個DEBUT版試一試。至於遊戲內容方面，音樂有DISCO味樂，容易令人雀躍，而且人設又抵死，使人容易接受這樣的遊戲。不過其玩法真的有點難度。

評分：6分

咸旦仔

相信大家玩KOEI的SLG遊戲就玩得多，但講到音樂遊戲就真是少之又少了，今次KOEI所推出的Guitar man，以一些趣怪的人物再配上以Guitar來拯救地球的獨突故事，實在令人有一種全新的感覺，但對於不懂玩音樂遊戲的筆者來說難度好像高了點，不過亦算是一隻相當有趣味性的遊戲。

評分：6分



仙界通錄正史 ~TV-ANIMATION 仙界傳 封神演義~

PS/ETC/BANDAI/5800 日圓

ABO

無疑是一套「仙界傳」FANS向的作品，試問若非熟悉「仙界傳」劇情，就根本難有興趣「玩」下去。作品意念其實不差，可是玩編輯劇情若無大量素材可供選取，「玩者」很快就會覺得枯燥乏味。「玩者」沒法自行創作素材，而只能憑有限元素堆砌，即使完成劇本亦毫無成功感可言，當然完成品的表現手法亦相當原始。其次場景之間的讀碟時間頗長，相信玩慣文字式AVG的朋友多數不能接受。可幸某些「異說」劇本十分爆笑，劇本數量尚算充足，本作品也不是一無是處。

評分：5分

隨風

除非是FANS否則很難玩這隻遊戲呢，因為是自己製作劇本的，因此要是不明白當中的角色，當然很難投入其中。基本上遊戲的意念不錯，但是可改變的東西太少了，要是多些地方可以更改，或可以自己輸入對白的話，相信遊戲一定更加有趣。最後，遊戲的LOAD碟時間未免太久了吧，畫面一張一張地彈出來，感覺十分假。

評分：5分

小悠

作為一隻劇本創作遊戲嘛，這個封神只可以說是試驗階段的東西來。可是對於封神的FANS來說這卻又是一個頗為有趣的作品來，因為FANS大多對原著漫畫的內容有一定程度的認識，所以玩起來沒有這麼悶。但是普通機迷玩上去的話便沒有什麼吸引力可言了，而且在劇本的對白上不是玩者自己可以設定的，所以比較起一般AVG是沒有分別啦！

評分：5分



現在GAME PLAYERS PS誠徵以下職位：

1）見習編輯
2）遊戲編輯

入職條件

職位1）年滿18歲、中五畢業或以上、有責任感、對遊戲有一定程度的認識、良好中文，熟識PLAYSTATION的遊戲、略懂日文為佳（當然要有鐵一般的鬥志）。

職位2）具有關工作經驗、中五畢業或以上、有責任感、對遊戲有一定程度的認識、良好中文，熟識PLAYSTATION的遊戲、略懂日文為佳（當然要有鐵一般的鬥志）。

方法）把個人資料和履歷寄來「香港 灣仔駱克道33號 幅利商業大廈7樓」，註明：「應徵GPPS見習．遊戲編輯」收

自問打機勁過人的你！一定要來試試啦！

NEWS HEADLINE 頭條新聞

TEXT BY 時雨、隨風、SAKURA KI

GRAN TURISMO 3 A-spec 嚴重缺貨！！



全城最觸目的PlayStation 2遊戲《GRAN TURISMO 3 A-spec》，快要推出！可是有傳聞這遊戲於日本方面都會嚴重缺貨！即使於日本的網上訂購此遊戲，都要等隻GAME發售後5天才取貨。而在香港這邊，從一些遊戲店舖指出，此遊戲直到現在都不在預訂LIST內，起初以為這遊戲將會延期，但實際上是與缺貨有關……因此相信在推出那天，將會出現嚴重缺貨狀況，所以想第一時間玩的玩家，就要密切留意各遊戲店舖返貨日期啦！（ZERO）

有關E3的最新報導



每年一度全球最大規的遊戲展「ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO」（E3）將於5月17日至19日，美國的洛杉磯COVENTION CENTER舉行，根據有關當局的資料顯示，今年參加的廠商數目已經超過400間。今次的展出的遊戲作品中，有四成是電視遊戲，三成是電腦遊戲，其他的都是手提遊戲和網絡遊戲等等。除了ONLINE GAME、VIDEO GAME和PC GAME之外，還會有很多與電腦有關的產品展出。至於今年任天堂將會在E3中展出GAMECUBE的作品，未知道能否好像X-BOX那裡在TGS2000春中大放光芒，相信很快便會知道結果，請各位繼續留意本刊的報導。（SAKURA KI）

《COMIC WORLD 香港》又來喇！

COMIC WORLD





不知道各位今個星期天有什麼事想做，會不會到旺角參加《COMIC WORLD 香港11》呢？《COMIC WORLD 香港》由TG主辦，約三至四月個舉辦一次，主旨為推廣同人誌活動。當中除了有同人誌組織的參展之外，各位還可以參加原稿及卡啦OK大賽，另外還有機會邀請不同的嘉賓到場，例如《CW9》就邀請過聲優結城比呂先生。除此之外，《CW》亦十分歡迎COSPLAY（角色扮演）參與，不過今次為了保持秩序，主辦單位決定向COSPLAY收取登記費$50/每位，人數上限是80人，各位COSPLAY要留意囉！（隨風）

活動日期：4月29日
時間：1:00PM~6:30PM
地點：旺角麥花臣室內場館
入場費：$30（連場刊）／角色扮演者另外$50

PS2又再揚威海外



美國一間著名半導體及電子產品分析公司——SEMICONDUCTOR INSIGHTS，每年都會頒出有關半導體設計的獎項，以鼓勵一些在半導體產品有好成績的廠商。2000最具創意半導體產品（INNOVATIVE COMPUTING SEMICONDUTOR PRDUCT OF THE YEAR）的得主是SCEI，得獎作品是PS2的內置圖像處理晶片「GRAPHIC SYNTHESIZER」。SCEI取得此獎項可以說是實至明歸，因為她的對手也非泛泛之輩，能擊敗「PENTIUM 4」、「ALTHON」和「GeForce2」等強勁對手，証明此晶片的能力。這「GRAPHIC SYNTHESIZER」能夠每秒同時處理7500萬個多邊形，足足比PC所用的晶片強上好幾陪，這無疑對SCEI有著很大的鼓舞作用。（SAKURA KI）

打機唔再變孱仔

KONAMI能夠成功的其中一個優點，便是勇於嘗試的同時，將生活溶入遊戲之中，只要看它MANIA作品便可以了解。今次KONAMI又有新創意，把健身加入遊戲之中。大家不要想像是否要有很大部的對應儀器等等，其實只需要一套縛在手腳上的感應器，再配合PS的專用的遊戲軟件，玩者只要跟隨著電視上的影像運動身體，那麼玩者便能得到健身的效果。購買《MARTIAL BEAT》隨軟件會附送發訊機4個和接收器3個，而且軟件亦能供2人同時進行。另外，日後還會有音樂或動作的遊戲對應此產品，以後忙碌的都市人每天也可以抽點時間在家打機做健身了。（SAKURA KI）


(C)2001 KONAMI



世嘉又在出主機？！

如果閣下機齡不是太淺的話，相信對於世嘉MEGA DRIVE這主機不會陌生，《SONIC》、《COLUMNS》和《ADVENTURE HERO》等等，都是當時十分受歡迎的遊戲。現在世嘉推出了一個21個遊戲合一的主機，玩者只要把附送的火牛和AV線駁上，這樣便能玩到21個MEGA DRIVE時期的名作。主機大小只有一個手掣般，因此收藏和使用極為容易和方便。這個名為「MEGA DRIVE 21」將會在4月27日正式公開發售，售價為5980日圓。如果閣下是世嘉MD的FANS，相信你也會有興趣買一個從溫舊夢吧。（SAKURA KI）





MEGA DRIVE 21遊戲名稱	
1	SONIC 1
2	SUPER MONACO GP
3	FLICKY
4	COLUMNS
5	SUPER SHINOBI
6	WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER
7	NINJA SPIRIT
8	ADVENTURE HERO
9	NINJA CAT
10	EXPLORATION TRIP
11	MAPPY
12	WATERY GUY
13	FLIX VS JERRY
14	GROUND SINKER
15	KESAMARU
16	SONIC IN THE DANGER
17	NINJA RYUKENDEN
18	PEETAN
19	SPACE STRIKING
20	CITY TIGER
21	OIRA JAJAMARU

SQUARE*ENIX*NAMCO 建立合作關係！目的是阻止KONAMI獨大！？

在4月23日，三間在業界最具影響力的遊戲軟件商——SQUARE、ENIX和NAMCO於東京宣佈她們之間已經達成了廣泛的合作協議，而合作的第一步是三間公司的大股東將會互相持有對方的股票，至於其他新的合作計劃則會在稍後陸續公佈。促成這次合作的主要原因，是這三間業務低迷的公司都認為需要阻止現時KONAMI在遊戲市場上的強勢，以及對抗剛剛宣佈轉型為第三開發商的SEGA之強大開發力。

SQUARE的創辦者宮本雅文（持有公司50.3%股權）、NAMCO的會長兼社長中村雅哉（擁有公司35%股權）和ENIX的會長福島康博會長（擁有公司60%股權）三人，將會互相持有對方一部份股份，並會由本周的1%逐步增至4至5%。

ENIX的本多圭司社長表示，互相持股的意圖是要「提高三間公司的企業價值」。

三間公司日後不會設立合併或共同出資的公司，以尊重大家的自主性。再較為具體的合作計劃，最快也需要在6月的股東大會期間才會公開。不過業界人仕相信當中會包括擴大SQUARE的線上服務「PlayOnline」之對應範圍至NAMCO和ENIX的遊戲、和由NAMCO將《FINAL FANTASY》和《DRAGON QUEST》等遊戲推出街機版等。

這次合作雖然三間公司都稱「是剛剛才收到大股東的通知」，但根據市場人仕口中，在去年開始她們已在暗地裡摸索合作的方法。由於KONAMI在家庭遊戲、街機遊戲以及柏青哥（日式彈珠機）市場都有非常豐富而且受歡迎的產品推出，近年業績穩步上揚。相反SQUARE和ENIX卻因為太依賴《FF》、《DQ》等大作，導致業績和股價經常隨著這些作品的走勢而大幅波動，NAMCO亦因為街機市場萎縮而業績不振。三間公司今次合作，對她們的發展新業務將有正面影響。

另外，隨著任天堂和MICROSOFT相繼推出新型遊戲主機，開發和經營費用昂貴的NETWORK遊戲陸續普及等，遊戲業界環境正處於激烈變化的時期，三間公司希望藉著共用經營資源來縮減開支是十分自然的事。

RPG界兩大巨頭SQUARE和ENIX加上街機中堅NAMCO，這個組合對遊戲業界的勢力分佈將產生巨大影響，可以看出軟件商在業界低迷的情況下，互相合作甚至合併已是大勢所趨，而且她們向主機製造商討價還價的能力也相對增加。（時雨）



ENIX



《GUILTY GEAR》在PS2上登場？！

當大家還在打《街霸》或《拳皇》的時候，未知有沒有留意有個不俗平面格鬥遊戲《GUILTY GEAR》呢？此作是日本遊戲生產商SAMMY的格鬥作品，最初的時候是PS的遊戲。不過由於作品被動畫化之後，那些美形的角色和華麗的動作深深吸引大家，變成為很受歡迎的作品。昨年SAMMY更一口氣推出《GUILTY GEAR X》的業務用版、DC版、WSC版，現在更傳聞將會在PS2和GBA上登場，雖然消息仍未得到証實，不過如果是真的話一班FANS又可以大打一餐。（SAKURA KI）

PS模擬器《Bleem! for Dreamcast》終於推出！



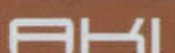


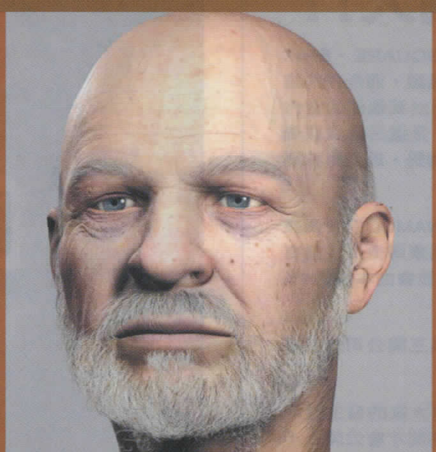
自從公佈以來，PS模擬器《Bleem! for Dreamcast》一直都沒有新消息發表過。正當大家以為這模擬器可能已胎死腹中之際，Bleem!終於決定了它會在5月1日發售！不過它的發售方式卻和原先預定的不同。在去年E3時Bleem!曾說過每套《Bleem! for Dreamcast》會對應100套PS遊戲，售價是19.99美元，但由於開發成本和技術上的問題，現在每套《Bleem! for Dreamcast》只對應一套遊戲，售價則是5.95美元。第一套對應的遊戲是《GRAN TURISMO 2》，而對應《鐵拳3》和《METAL GEAR SOLID》的版本也會陸續推出。不過在E3曾經展出過用來接駁PS手掣和記憶咭的「bleempod」，則會無限期延期。

使用《Bleem! for Dreamcast》的方法和使用DC金手指的方法相似，玩者要先將《Bleem! for Dreamcast》的CD來開機，之後再打開碟蓋放入PS遊戲。這套模擬器是沒有地區編碼的，因此可以在任何版本的DC上使用。（時雨）

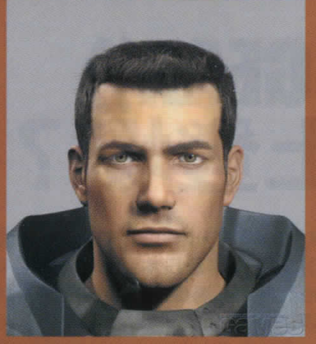
《FF》電影版人物照片曝光！

預定在本個夏天在美國上映的《FF》電影版《FINAL FANTASY:The Spirits Within》，最近又有新的照片公開了！今次公開的電影內的主要人物面部特寫，大家可以見到他們造型的精細程度，已幾乎看不出是由CG所製造出來！SQUARE早前說過製作這套電影的技術在將來可以應用在遊戲方面，因此大家可以想像到在不久的未來，我們在家中也能以REAL-TIME玩者擁有這種畫面質素的遊戲！（時雨）

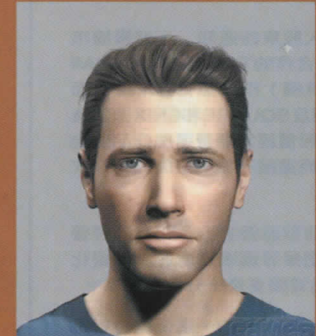


AKI

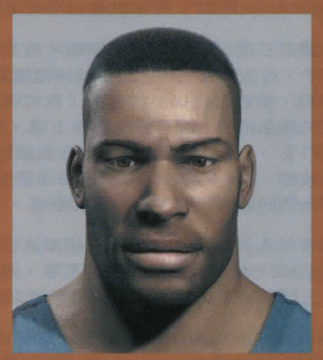

DR SID


THE GENERAL


GRAY


JANE


NEIL


RYAN

SEGA正式參入GAMECUBE！構造改革說明會內容

在4月19日，SEGA於東京舉行了一個名為「構造改革說明會」的記者會，目的是向外界詳細解釋SEGA今後的一連串事業改革內容，同時SEGA也公佈將會參入任天堂的新主機GAMECUBE，已知的情報是SONIC TEAM已經有遊戲在開發之中。

首先在家用遊戲市場方面，SEGA CO-COO兼構造改革推進本部長香山哲表示，在本個財政年度SEGA將有118套遊戲推出，當中DC遊戲有65套，而PS2、GAMECUBE和XBOX則有53套，預計其總銷量有可以1270萬套（根據SEGA所說這個已是十分保守的數字），目標營業額是620億日圓。

至於有關遊戲的詳細資料，則要留待日後逐步向外公佈，而在5月17日至19日於美國舉行的E3，也會有SEGA的新作推出，當中更包括了XBOX的遊戲！

在街機市場方面，SEGA計劃在2002年3月為止的財政年度中有1100億日圓營業額，到了2003年增長至1200億日圓，在2004年則預計為1350億日圓。而在街機市場的店舖佔有率，SEGA預計在3年後會由現在的17%昇至20%，而街機器材（包括遊戲和主機）的佔有率則會由現時的28%昇至35%。

香山哲更在精簡人手方面著手，SEGA現時在日本國內外共擁有57間公司的股份，在本財政年度中這將會削減至27間。而SEGA本身的員工數目也會由現在的1081人削減至2002年的700人，這樣做可以將販賣管理費削減60億日圓。整個改革的最終目標是將公司的回報率提昇至15%（2003年）。

另外令人關注的DC主機存貨方面，SEGA表示由於減價的效果顯著，不論美、歐、日的銷量都非常理想，日本國內的37萬部DC現只剩下12萬，美國和歐洲的存貨量也分別跌至82萬和100萬台。（時雨）

任天堂經營方針說明會速報
GAMECUBE發售日延期至9月14日！

任天堂在上個星期18日舉行的經營方針說明會上，空佈本來預定在本年7月發售的任天堂GAMECUBE，要稍為延期至兩個月後的9月14日推出。延期的原因主要是半導體的生產速度不足，以致在7月時不能確保有足夠的主機銷售，不過由於在9月推出主機仍可以趕得及迎接聖誕節的消費旺季，因此兩個月的延期完全不是問題。另外美國的GAMECUBE發售日暫定為11月，價格方面則有待5月24日公佈周年業績時宣佈。

在會上任天堂社長山內溥表示，如果GAMECUBE在美國E3中展出時評價不高，他會考慮將整個GAMECUBE計劃放棄！不過相信他這番話只是表現出他對GAEMCUBE非常有信心，而並非「打定輸數」。

另外他又表示GBA雖然主機銷量強勁，但遊戲軟件的銷量卻不振，這是由於許多大作都不能趕及在GBA發售當日推出。在7月任天堂有《MARIO KART》，而在10至12月期間也預定有數套作品推出，他預計今年任天堂的GBA遊戲銷量可達200萬至300萬套。

原先計劃大力推廣的「MOBILE GB SYSTEM」，由於《POCKET MONSTER》的玩家層和手提電話的用家層不吻合，導致成績不及預期理想，因為他希望以受高年齡層歡迎的高爾夫來進行推廣。



山內溥在會中更觸及他的繼任人選問題，他希望任天堂日後走集體領導制，並由理解他經營理念和任天堂路線的人來經營。（時雨）



AIWA推出PS2用MODEM

可能推出PS2 MODEM有利可圖吧！現在連AIWA也來分一杯羹，這個型號為「PV-PS200」的PS2用56k MODEM預定在7月上旬發售，價錢為12000日圓（！），並隨機附送瀏覽器《NetFront》。它的基本功能和現行的PS2 MODEM相同，對應《ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE》和未來推出的MODEM對戰遊戲如《AGE OF EMPIRE II》等。不過問題是到底有沒有人會花700元以上來買一台只值200元的USB MODEM？（時雨）

PS2 MODEM上網

說起用遊戲機來上網，大家一直只會想到DREAMCAST，但由今個月起，PS2也可以上網了，因為PS2專用的USB MODEM和瀏覽器已於日前正式推出，同時，對應了MODEM對戰的遊戲也有兩套，它們分別是《ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE》和《BATTLE GEAR 2》。到底它們有沒有買的價值？看完筆者這篇測試報告後自有分曉。

發售中的三款PS2專用MODEM

P2 GATE（I・O DATA）



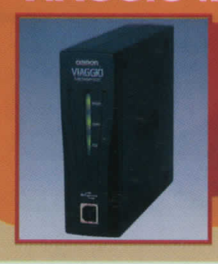
OPEN價格
隨機附送EG BROWSER LIGHT

Online Station（SUN電子）



OPEN價格
隨機附送NET FRONT

VIAGGIO ME56PS2（OMRON）



OPEN價格
隨機附送NET FRONT

在選購PS2 MODEM時，基本上玩者不需要考慮任何特別因素，因為上述三款MODEM的機能都相同，而對應的軟件和遊戲也幾乎一樣，價錢亦沒有太大的分別。



是次測試使用的PS2 MODEM「P2 GATE」

筆者在今次測試中使用的MODEM是「P2 GATE」，在香港售價為600元，如果以電腦USB MODEM的標準來說這個價錢的確十分昂貴，很自然大家會想到：「用電腦USB MODEM插落PS2到底能否使用？」，筆者於是準備了一個由ZOOM製造的56k USB MODEM，看看它是否也對應了PS2的瀏覽器和遊戲，結果發現上網是沒有問題的，但《ARMORED CORE 2》對戰則玩不到。如果各位有USB MODEM，不妨一試（但成功與否一概與本刊無關）

測試第一部份

PS2瀏覽器「EG BROWSER」



《EG BROWSER》是由ERGO（KOEI的子公司）發售的PS2用瀏覽器，價錢為3800日圓，它的特色是可以收聽MP3（但不能下載至記憶咭上），而且也對應了USB KEYBOARD和PS2專用打印機「POPEGG」。至於隨「P2 GATE」附送的《EG BROWSER LIGHT》則是沒有了MP3播放效能的簡易版。

第一步：接駁

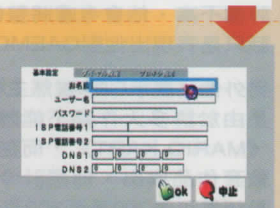


接駁PS2的MODEM方法非常簡單，因為USB MODEM是不需要電源的，大家只消用MODEM附送的USB CABLE將PS2和MODEM連接（PS2上有兩個USB插口，MODEM插在哪一個都可以），然後再將家中的電話線插入MODEM的「LINE」插口中便可以了。除了接駁MODEM外，玩者當然也要準備好手掣和記憶咭。

第二步：選擇ISP

啟動《EG BROWSER》後，隨即會進入一個名為「CHOOSE AN ISP」的畫面。由於香港並沒有「@nifty」這間ISP的服務，所以大家應該選擇「使用自己的ISP」（お持ちのISPを使う）。

第三步：設定好上網的各種SETTING

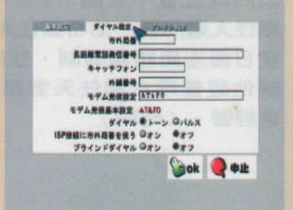


之後大家會進入瀏覽器的設定書面，要成功上網瀏覽網頁，必須先設定好「INTERNET接駁設定」（インターネット接續設定）。

在「基本設定」一項中，大家應填入下列資料：

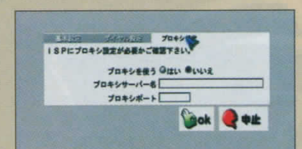
お名前——你的姓名
ユーザー名——你LOGIN用的名字
パスワード——你LOGIN用的PASSWORD
ISP電話番號1——ISP的電話號碼1
ISP電話番號2——ISP的電話號碼2
DNS1——DNS設定1（基本上用0.0.0.0已經OK，如有必要請向ISP方面查詢）
DNS2——DNS設定2

在「DIAL設定」（ダイヤル設定）一項中，「市外局番」、「長距離電話發信番號」、「キャッチフォン」、「外線番號」都應該留空，而其餘的設定也無需要改動。



及通訊對戰測試報告

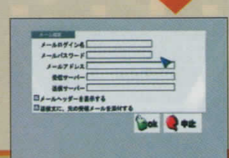
最後如果大家的ISP是要先設定PROXY才可以使用的話，便應在「PROXY設定」（プロキシ設定）中填入以下資料：



プロキシを使う——使用PROXY與否：はい（是）或いいえ（否）
プロキシサーバー名——PROXY SERVER的名稱
プロキシポート——PROXY SERVER所用的PORT

第四步：E-MAIL設定

如果大家會利用PS2來收發EMAIL，便應該進入「MAIL設定」（メール設定）中輸入下列資料：



メールログイン名——你用來LOGIN MAIL SERVER用的名字
メールパスワード——你用來LOGIN MAIL SERVER用的PASSWORD
メールアドレス——你的EMAIL地址（要連@後面的部份）
受信サーバー——INCOMING MAIL SERVER（POP3）的名稱
送信サーバー——OUTGOING MAIL SERVER（SMTP）的名稱
メールヘッダーを表示する——選擇是否顯示EMAIL的HEADER
返信文に、元の受信メールを添付する——選擇是否要在回信當中，加入來信之內容（QUOTE）

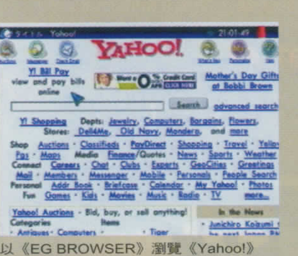
第五步：儲存設定

完成之後按「保管」，你的設定資料便會SAVE在PS2的記憶咭上，下次不用再次輸入。

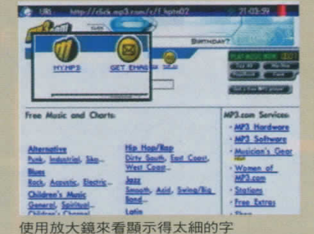


開始瀏覽網頁！

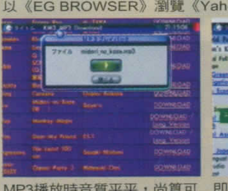
完成以上一連串步驟後，便會出現《EG BROWSER》的TOP PAGE，在這裡有許多和遊戲有關的LINK，按下去後瀏覽器便會自動替你連線。



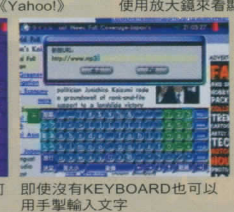
以《EG BROWSER》瀏覽《Yahoo!》



使用放大鏡來看顯示得太細的字



MP3播放時音質平平，尚算可以接受



即使沒有KEYBOARD也可以用手掣輸入文字



可惜並不對應中文網頁……

《EG BROWSER》用後感

以遊戲機以上網，由於沒有CACHE，每看一個網頁都要由頭LOAD起，速度當然不能和電腦相提並論，另外它在瀏覽一些使用FLASH PLUG-IN的網頁時可能出現問題，加上沒有中文顯示，對香港的玩者來說實在不太合用。不過論到瀏覽器本身它其實設計得非常出色，最令筆者感動的是它的畫面不會像PS2遊戲般不斷閃爍，令眼睛疲勞，而且聽MP3的效果也不俗（雖然LOADING時間要好耐）。

測試第二部份

ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE通訊對戰



相信香港的朋友買這個MODEM，為的目的只有一個，便是進行《ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE》的MODEM對戰！不過大家要留意《AC2AA》是採用了「PEER TO PEER」的連線方法，沒有中央SERVER管理，玩者要自行用其他方法找對手（朋友、ICQ、NEWSGROUP等），然後直接和他連線。因此香港的朋友是不能和日本人對戰的（除非你打長途電話）。不過這樣做的好處是不用付上網費，而且連線時來得簡單直接，比較方便。（←這是事前預想，至於事後結果，唉……）

第一步：在MENU選擇「MODEM VS」

第二步：MODEM設定



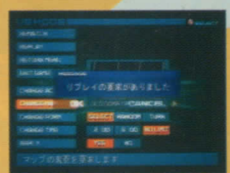
玩者要和對手事先約定誰人負責「SEND SIDE」（打電話），誰人負責「RECEIVE SIDE」（接電話）。如果你是做RECEIVE SIDE，可以不理會這部份的設定。如果玩者是SEND SIDE，則要進入MODEM SETUP中，於PHONE SETUP的選項中輸入對手的電話號碼。

第三步：設定對戰的規則



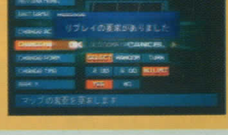
連線之前，雙方要在SETUP中從記憶咭中LOAD回自己的機體、選擇戰場和時限等對戰規則。

第四步：正式連線



一切就緒後，接電話的一方便可以按「CONNECT」→「RECEIVE SIDE」，而打電話的一方則按「CONNECT」→「SEND SIDE」。之後MODEM便會自動替雙方連線，當畫面出現「已經連線」的字樣時，遊戲便會隨之開始！

第五步：對戰之後



在比賽過一場之後，玩者們可以選擇「REMATCH」，立即再以相同的設定對戰。如果玩者想更改對戰設定，可以在下面「CHANGE AC」、「CHANGE MAP」、「CHANGE FORM」、「CHANGE TIME」的選項上按一下，遊戲便會將你的請求告訴對方，而回應的方法則是在下面「REPLY」一項上按「YES」或「NO」。不過留意即使玩者之間同意了更改規則，遊戲並不會自動替你更改，而是要先中斷連接，由最初的畫面重新再設定過。

對戰後感

某日下午，筆者滿懷希望抱著兩個PS2用MODEM，拿回公司打算測試《AC2AA》的MODEM對戰。但在和iTV的ARES合力嘗試了一個小時後，都不能成功連線。筆者起初以為這可能是因為MODEM和香港的電話線「唔夾」，但心裡仍沒有完全放棄。終於在截稿的前一晚，筆者再在公司嘗試連線，皇天不負有心人，在反復嘗試了五、六次後，終於成功連線！不過對戰出來的效果就……說實在除了飛彈之外，其他武器都很難擊中對手，因為玩者所有動作都是慢了半秒的！在情況嚴重的時更會有畫面停頓、瞬間轉移等現象！由於LAG TIME太長，一些基本的技巧例如在著地前用BOOSTER做緩衝、小跳攻擊、空中斬等都有問題。作為一套對戰遊戲來說是不合格！不過從日本的遊戲BBS中，筆者看過有人說MODEM對戰的效果非常好，LAG TIME幾乎感覺不到云云……看來MODEM對戰的效果，應該是視雙方電話線的質素而定。

TEXT：時雨



攻略第一回

ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE

《ARMORED CORE》系列的最新作《ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE》，除了加入了MODEM對戰功能外，其總數多達100個的新任務和26件新零件，相信足以令所有《AC》玩家玩個不亦樂乎。今次筆者先會為大家介紹頭34個任務的攻略！

GAME PS GAME DATA

發售商	FROM SOFTWARE
售價	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	90KB以上
發售日	2001年4月12日

PS2／ACT／對應MODEM、iLink CABLE、USB滑鼠

為初心者而設的《AC2AA》基本知識

1. 腳部是決定AC性能的最重要零件

玩者在設計一台AC的時候，第一件必須考慮的事，是決定它採用哪種類型的腳部，因為腳是決定整台AC基本能力和理念的最重要部份。例如兩腳型擁有很高的汎用性；四腳型的移動力最高；戰車型的防禦力最好；浮游型則可以在危險的地型上行動。選擇合適的腳部去應付不同的任務是十分重要的。



腳部在AC設計思想中佔了最重要的位置

2. 武器彈藥的種類

《AC2》中的武器可分為實彈型和能量型兩種。實彈型在攻擊時不會消耗AC的能量，但任務完成後卻要付彈藥費；能量型的彈藥不花錢，但攻擊時要消耗能量，影響DASH和空中飛行的距離和持續時間。另外機體過熱時能量型武器也無法使用。



能量系武器的王者——KARASAWA-MK2，一開始就可以買到！（←極有問題）

3. 零件買入價和賣出價一樣

在《AC2》中所有零件都不會折舊，店舖也會以原價購回玩者的零件，因此實際進行UPGRADE的費用並不高，起初的100000元已十分夠用。除此之外，玩者在遊戲中取得的隱藏零件在賣掉後仍會在店舖內出售，因此不用擔心永遠失去它們。



在任務中找得的隱藏零件如果沒有用，可以賣掉作為資金

4. 記著要捕捉敵人在視界內

在戰鬥時最重要的技巧，是經常將敵人維持在正前方（在面對AC對手時尤其重要）。初心者可能會用原地旋轉的方法索敵，但其實這是自殺行為。正確的方法是用「後退+回旋」的方法來重新捕捉敵人，這是最快而且保險的做法。在沒有退路的情況下，「前進+回旋」也是可行的，不過由於轉身角度較大的關係，所需的時間也較長。



四腳系AC的回旋能力比較高，可以輕易地繞到敵人後面攻擊

5. 小跳移動

使用兩腳型AC時，絕對不能不曉的技巧是這招小跳移動。其操作法十分十分簡單，只需一邊按著十字掣、L1或L2掣移動，然後快速地按兩次×掣（BOOST）便可。小跳移動的特色是加速力高，所需的能量又少，使用起來比普通的DASH更有效率，是回避敵人攻擊的必要技巧。


使用兩腳AC的玩者，應養成常用小跳移動的習慣

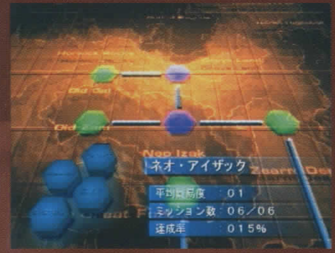
MISSION攻略

AREA : NEO IZAK

為《AC2》舊玩家而設的《AC2AA》基本知識

1. MISSION沒有時間觀念

《AC2AA》沒有了上集《AC2》的時間觀念，玩者不論以任何次序來進行遊戲，也能玩齊全部100個任務。


任務選擇非常自由

2. 任務失敗不扣錢

今集任務失敗後，遊戲也不會扣玩者的彈藥費和機體修理費，因此正常地玩的話玩者不可能出現赤字。


今集要出現赤字十分困難，要做改造人都真的有點難度……（笑）

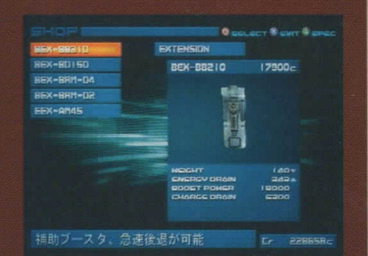
3. OVER BOOST的熱量

上集OVER BOOST只要能量存量許可，玩者便可以連續使用幾次。不過今集的OVER BOOST在發動時變得會產生大量熱量，連續使用AC便會出現過熱並令機體受損！

上集對戰時用OB逃走的戰術變得不可能了

4. BOOSTER系EXTENSION要RELOAD

BEX-BB150和BEX-BB210等幫助AC移動的EXTENSION，今集新增了一項名為「RELOAD TIME」的設定，即是說它們在使用過後需要時間「充電」，因此不能連續地使用了。


上集在對戰時好用得太過分的BACK BOOSTER，今集終於回復其應有的性能

5. 零件性能更改

上集出現過的零件在《AC2AA》中也會全部登場（包括隱藏零件在內），但它們當中有不少的性能已被修正過，總數更多達69件！因此如果玩者覺得自己用慣的AC性能好像怪怪的話，便應檢查一下零件的性能有沒有改變了！


雙手光劍ZAW-2/SAMURAI的威力是以前的1.5倍！

MISSION 1 武裝集團排除

成功條件：敵全滅
報酬：20000Cr


本關唯一的強敵是使用能量系武器的人型MT

以遠距離射擊對付敵人

任務目標是將區域內的所有敵人消滅。由於敵人分佈十分鬆散，玩者可以輕鬆地逐一應付。以射程長的武器（500以上）配合距離遠的FCS進行攻擊，敵人便沒有還手的機會。敵人當中有一台比較強的人型MT，但由於是以一對一的方式戰鬥，玩者絕對不會輸。

MISSION 2 新型MT破壞

成功條件：敵全滅
報酬：26000Cr


擊落敵人後要趁它著地的硬直中立即補一槍！

在擊墜後敵人只是嘍囉

這任務中出現的敵人是新型的飛行MT，它們在受傷後飛行翼會被破壞並掉到地上，變成普通的地面MT。基本上用飛彈盡早將它們擊落是最好的方法，但考慮到彈藥費問題，使用彈速高的光能槍如「KARASAWA-MK2」或「XWF-S/NIGHT」是更好的選擇。另外敵人的攻擊以飛彈為主，因此反飛彈系EXTENSION有很好的防禦效果。

MISSION 3 輸送車輛襲擊

成功條件：輸送車全滅
報酬：27000Cr


大直路上可用OVER BOOST來加速

別讓敵人逃脫！

這是個和時間競賽的任務，雖然話是這樣說，但目標那四架輸送車行動真是十分十分緩慢，基本上沒有什麼機會被它們逃脫，而且在地圖上也能發現它們的位置（要有地圖性能高的頭部）。玩者如想確保任務可以完成，可以採用移動力較高的四腳AC。在途中負責護衛的MT攻擊力不高，但仍應首先消滅它後才攻擊輸送車。


輸送車是不能LOCK-ON的，因此要用手動來瞄準

MISSION 4 昇降機設施防衛

成功條件：敵全滅
報酬：23000Cr


用光能狙擊槍「XWF-S/NIGHT」作遠距離攻擊

小心不要掉到昇降機下面去！

在大型昇降機上的戰鬥。一開始玩者便要面對兩台飛行MT，這時應立即用飛彈將之擊落。之後餘下的敵方MT射程很短，用狙擊槍等遠程武器便可以輕易消滅。留意這關一旦玩者失足掉到昇降機下面，便會立即AREA OVER導致任務失敗。

MISSION 5 企業部隊救援

成功條件：敵全滅
報酬：31000Cr


如果敵人躲在友軍MT後面，便千萬不要開槍！

開槍要快要準！

這關是救援任務，由於每部友機被破壞後都有特別減算，玩者的行動一直要快！敵方的軍力是大量細小的飛行POWER SUIT，用「KARASAWA-MK2」等高攻擊力的武器配合長距離FCS，可一發消滅一隻，但小心不要誤傷了友方的機體了！

MISSION 6 強奪部隊追擊

成功條件：敵全滅
報酬：41000Cr


地雷在有AC近接時便會立即引爆！



小心避開地雷

這關的地形和MISSION 3相同，任務的條件也更為簡單，但問題是那些佈滿在地面上的地雷，它們在探測到玩者接近便會自行引爆，而且攻擊力極高！因此在行動時不要胡亂DASH了，小心地用普通步行來移動吧！至於敵人的MT方面裝備了大型的榴彈砲，直接命中時威力極高，但玩者只要善用街道的轉角位，便可以安全地消滅它們。

攻擊後立即躲回角落後面，便能避開敵人的反擊

AREA完成後之報酬
EWR-M40

EMERAUDE製中型火箭40發，輕量、威力高而且可以連射，性能在火箭武器中可算TOP CLASS，不過始終火箭不懂LOCK-ON是弱點。



AREA : OLD ZAM

MISSION 7 爆擊機破壞阻止

成功條件：爆擊機之護衛
報酬：23000Cr



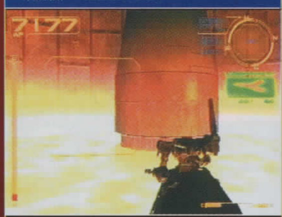
在攻擊時要小心不要打中爆擊機

在爆擊機被破壞前消滅所有敵人

基本上這是個沒有失敗可能性之任務。敵方的軍力是由兩腳MT和飛行POWER SUIT所組成，兩者都是用「KARASAWA-MK2」一擊即死的貨色，只要行動夠快和小心不要打中爆擊機本身，便可以輕鬆地完成任務。

MISSION 8 廢棄物處理場占據者排除

成功條件：敵全滅
報酬：22000Cr


用浮遊型AC即使不幸掉落熔爐中也不會受傷

掉落熔爐＝死亡

這關的最底部是一個熔爐，一旦掉落下面玩者會因機體過熱是受損，不過浮遊型機體則不受此限，為保險起見，玩者應以浮遊型AC出戰。至於敵人方面是六台裝有榴彈砲的MT，攻擊力極高，但由於玩者一開始是由最頂部出發，因此有地理上的優勢。玩者可以用武器直接攻擊他們，又或者打破地板，令他們掉進熔爐中燒死也可。

MISSION 9 工場內爆彈撤去

成功條件：敵全滅
報酬：22000Cr


這個便是炸彈，在它面前按○掣便可以將之拆除


拆掉炸彈後導航員會告訴你下一個炸彈的位置和數量

拆彈要依照指示順序進行

任務目的是要在限時之內（5分30秒）將工場內所有炸彈拆除，由於炸彈的數量不少，玩者的行動必定要快，用移動力高的四腳或浮遊型AC會比較安全。一開始導航員會告訴你炸彈的大約位置和其數量，玩者應從地圖上確應前進的方向。當成功解拆首個炸彈後，導航員便會發出下一個指示，前往下一個炸彈的道路也會自動開啟，因此玩者只要順次序將炸彈解拆便可以了。另外，在工場內的敵人是以四腳型MT和浮遊MT為主，用「KARASAWA-MK2」應戰已綽綽有餘了。



MISSION 10 保安系統破壞

成功條件：保安系統破壞
報酬：38000Cr

破壞系統後要趕快離開！

任務的目的是破壞位於工場最深處的保安系統，前往該處的路只有一條，玩者只要沿著有最多敵人出沒的路線前進即會找到（笑）。敵人基本上全都是些四腳MT、砲台等小角色，但由於數量多，用彈數高的武器應戰比較好（KARASAWA-MK2也勉強OK）。當玩者破壞了保安系統後，工場會將大部份閘門鎖上，某部份敵人也會復活，阻止玩者逃脫。但只要用地圖確應ESCAPE POINT的位置，要安全離開應沒有問題。



保安系統是在昇降機的上面



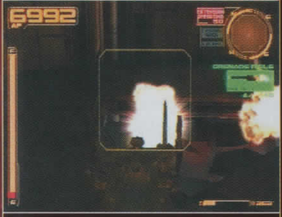
敵人的攻擊雖弱但卻命中率高，因此用重裝備應戰比較好

MISSION 11 RAVEN評價試驗

成功條件：消滅目標AC
報酬：52000Cr

AC對AC之戰！

這關是《AC2AA》首場以AC進行一對一戰鬥的任務，沒有玩過《AC2》的朋友應在這關練習單打獨鬥的技巧。這個戰場和MISSION 8一樣，下面是個大熔爐，為免失足掉下去後受傷，用浮遊型AC出戰會比較保險（對手AC也是浮遊型，因此MISSION 8中將敵人掉落熔爐內的戰術不適用）。敵人的主要武裝是小型火箭、分裂型飛彈和光劍，但攻擊力和裝甲都很低，玩者只消裝備威力高的「KARASAWA」或「EWG-HC-GN210」，然後繞著場的外圍移動射擊，便可以輕易獲勝。



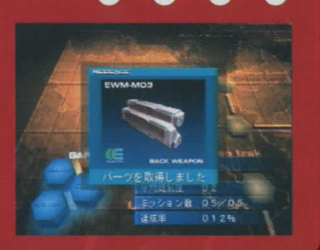
這關的地板可以用武器破壞掉，小心別失足掉下去了



右手榴彈砲「EWG-HC-GN210」是極有效的對AC用武器

AREA完成後之報酬 EWM-M03

EMERAUDE製中型飛彈，可同時發得三發，威力非常高。由於它的飛行軌道是拋物線的，因此可以在障礙物後面進行攻擊，是相當好用的武器。



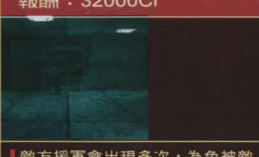
AREA：OLD GAL

MISSION 12 強襲部隊迎擊

成功條件：敵全滅
報酬：32000Cr

在狹窄的室內戰鬥

本關玩者的任務是在INDIES的本據地「STORAGE TOWER」的30樓處防守，應付來犯的政府軍部隊。由於戰場是在建築物內部，障礙物十分多，而且所有垂直發射型的飛彈都會無效（被天花阻住）。敵人的部隊是以兩腳MT為主，由於它們有一定的防禦力，威力高的武器如榴彈砲、KARASAWA等會比較有效，用劍攻擊效果也不俗。



敵方援軍會出現多次，為免被敵人重重包圍，應盡快將他們消滅



兩腳MT的戰術和AC十分相似，但幸好攻擊力不高，應不難對付

MISSION 13 機密情報防衛

成功條件：保護閘門不被破壞
報酬：32000Cr

在閘門前面死守

玩者的任務是保衛「STORAGE TOWER」15樓一個藏有物資的倉庫，一旦它的閘門被破壞便算失敗。和上一個任務同樣敵人會分批出現，它們全都是上一關的兩腳MT，第一批為兩台、第二和第三批都是三台。基本上應付敵人的方法和上一關相同，但玩者不要離開閘門太遠，以免顧此失彼，讓敵人有機會破壞它。



當友軍有訊息傳來，便代表敵人即將出現



即使自己挨打也不要離開閘門的範圍！

MISSION 14 軍事物資倉庫奪還

成功條件：消滅目標AC
報酬：45000Cr

開槍前看清楚周圍環境

在貨倉內和反政府分子的AC戰鬥。僱主還要求不能破壞貨倉內的物資，否則會有特別減算（貨櫃：1000／油桶：1600），一旦破壞了六個以上任務更會被迫終止。由於敵人AC是裝備了火炎噴射器，埋身攻擊絕對不利，相反玩者最好是用榴彈砲「EWG-HC-GN210」來速戰速決，如果被敵人迫得太近，可用BACK BOOSTER（EXTANSION的BEX-BB210）來緊急向後退，這時便是攻擊的好機會！



火炎噴射器射程有限，只要離遠少許便不可怕





MISSION 15 調查部隊排除

成功條件：消滅所有MT
報酬：32000C



在AC出現後，強行用OVER BOOST突破包圍是不錯的戰術



純粹要過關的話，使用高機動輕量AC是首選，但如要和AC決戰，則以重裝備的戰車型AC較佳

不須與AC戰鬥

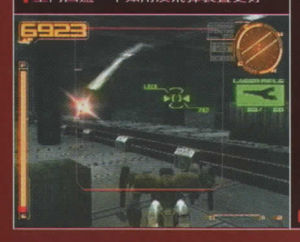
本任務的目的是破壞市內所有逆關節型MT，它們的耐力十分低，移動速度也慢，基本上沒有任何威脅。但問題是在戰鬥途中會殺出兩台AC，同時與兩部AC纏鬥是極困難的事，而且他們的實力也絕非二流貨色，玩者還是用OVER BOOST逃命，專心破壞餘下的MT比較好。如果真的想和AC戰鬥，玩者必須有極高的實力，而且要先消滅其中一台才會有勝機。

MISSION 16 軍事物資倉庫占據

成功條件：消滅所有MT
報酬：35000Cr



敵人會以飛彈來攻擊，與其在狹窄的室內回避，不如用反飛彈裝置更好



避免讓物資夾在敵人和自機中間

別破壞倉庫內的物資

和MISSION 14相同的戰場，今次玩者的目標是要消滅所有MT。和之前一樣倉庫內的物資如遭到破壞會有特別減算，一旦破壞了11個貨櫃或油桶任務更會失敗。不過和MT戰鬥始終比AC容易，玩者可以用威力較低的武器出戰，那便能減少意外破壞物資的機會。另外，如果玩者可以不破壞任何一個貨櫃或油桶完成任務，便可以獲得隱藏零件旋回BOOSTER「BEX-BT180」。

MISSION 17 據點大廈強襲

成功條件：敵全滅
報酬：42000Cr



玩者能夠使用昇降機，其門口會著白色燈，紅燈的昇降機是不能使用的





格鬥型MT會強行埋身攻擊，被它的「二連鐵拳」打中會十分痛……

用昇降機在各層之間移動

今次輪到和INDIES倒戈相向了，本任務是要襲擊STORAGE TOWER。玩者要依照任務途中的指令，用昇降機前往指定的層數消滅所有敵人，其順序為「5樓→10樓→20樓→5樓→30樓」。敵人方面是以浮遊砲台和格鬥型MT為主，稱不上是強敵，用任何RIFLE系的武器已能應付有餘。

AREA完成後之報酬
EWG-RF-10LB

外型和《AC》系列著名的「綠色RIFLE」相似，RELOAD時間短，威力中上，命中率也高，性能在RIFLE之中算是OK，但彈數則稍嫌太少，M15可能會是較佳的選擇



AREA : ZEARM DESERT

MISSION 18 輸送部隊降下阻止

成功條件：敵全滅
報酬：30000Cr



載在大氣層突入囊內的敵人，只需一砲便可以將之消滅



對付走漏了的敵人，應利用周圍的障礙物來做掩護

在敵人落到地面前將之消滅

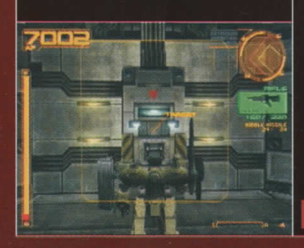
這關的敵人會利用特殊的大氣層突入囊，由高空進入戰鬥區域。由於他們在空中是沒有任何抵抗力的，因此是絕佳的攻擊機會！敵人降落的位置可從雷達中得知，鎖定目標後，立即用飛彈將他們消滅吧！不過即使讓敵人成功降落，玩者也不用擔心，因為他們的耐久力極低，而且沒有什麼攻擊力，用任何武器都可以輕鬆地解決他們。在消滅了第一輪8個敵人後，第二輪9個敵人會接著出現。

MISSION 19 舊設施內閘門解除

成功條件：到達閘門控制室
報酬：21000Cr



有裂痕的地方便是前進的路



目標的系統是位於一條細長的通道的盡頭，在地圖上也可以確定到它的位置

用武器製造前進的路

本任務中玩者的目的是潛入一所廢棄了的兵器開發設施中，並找出裡面控制閘門用的系統將之啟動。由於整個設施已被廢棄多時，而且之前曾發出過地震，導致設施內部許多地方都被泥土所阻塞。玩者要留意周圍牆壁、天花板和地面上的裂痕，用武器將它們破壞，找出前進用的的路。至於這關出現的敵人都是些只會用「豆槍」攻擊的小機械人，玩者單是用劍應付已十分足夠。

MISSION 20 對AC演習

成功條件：敵全滅
報酬：28000Cr



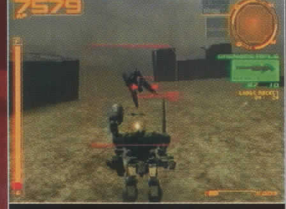
先解決部署在火車和火車之間的MT，戰鬥便輕鬆得多了

在狹窄的空間內戰鬥

玩者在這任務中是要和反政府組織INDIES的MT進行演習，實際上即是要將敵人全滅。這關的特點是周圍環境狹窄而且有大量障礙物（舊火車卡），飛彈武器幾乎完全發揮不到效用。敵人MT主要裝備是能量槍，威力雖然不高但射程遠，玩者一旦出現在火車卡和火車卡之間，他們便會立即開火，因此玩者也應用狙擊槍等長射程的武器予之對抗。另外由於周圍環境光線不足，玩者最好也要裝備雷達來索敵。

MISSION 21 恐怖份子部隊襲擊

成功條件：敵全滅
報酬：38000Cr



敵人的MT只是小嘍囉，無甚威脅



啟動LIMIT BREAK強行消滅爆擊機！

速戰速決or賺錢至上？

說實在這任務的目標——8台浮遊型MT要消滅它們一點也不難，問題是在玩者頭上攻擊的那架巨型爆擊機，它的轟炸威力極高而且準確，想避開一點也不易。這裡玩者的選擇有二：一是用輕量型AC配KARASAWA-MK2速戰速決，盡快將所有敵人消滅過關，爆擊機的攻擊用DASH或者OVER BOOST來避開；二是用重裝甲AC無視爆擊機的攻擊，啟動LIMIT BREAK（L1+L2+R1+R2+R3同時按）飛上高空，然後用大型火箭將爆擊機消滅，這樣做可以獲得50000Cr特別加算，足夠玩者付修理費有餘！不過如果大家選擇第二個方法，右手武器請選用實彈型，以免LIMIT BREAK有效時間過後無武器可用。

MISSION 22 侵入者全排除

成功條件：敵全滅
報酬：38000Cr



重裝MT幾乎不會動，是光劍的絕佳目標

有遠程攻擊便可輕易過關

本任務基本上只有一條路可走，玩者絕不會迷失方向，但由於大部份通道都十分窄，沒有可供回避的空間，因此用重裝甲AC出戰會較有利。敵方的戰力是以重裝MT為主，它們幾乎沒有任何機動力可言，任何重火力的武器對它們都十分有效，當然用光劍對付它們也可以。

MISSION 23 第二次對AC演習

成功條件：敵全滅
報酬：36000Cr



躲在火車之間的榴彈砲MT，其彈速極高，從正面硬碰只是送死



躲在火車後面的敵人，可用瞄準器或雷達確認其位置，必要時也可以直接射穿貨櫃來進行攻擊

難易度倍增！

和MISSION 20同樣這關同樣是和協助INDIES進行演習，但難易度則高了許多。這裡出現的敵人有三台格鬥型MT（裝有飛彈）和四台榴彈砲MT，它們的複合攻擊相當強力，最壞的情況是被格鬥型MT纏住時又受到砲擊，一瞬間玩者的AP便……由於榴彈砲MT都是部署在火車和火車之間，玩者應該裝備長距離FCS和狙擊槍，細心地從火車的背面攻擊，開火後立即躲回火車的後面，便不怕敵人的反擊了。預先裝備高性能的雷達，可有效地得知敵人位置，事半功倍。

AREA : HORWICK MTS.

MISSION 24 山岳基地強襲

成功條件：爆擊機破壞
報酬：38000Cr



用OVER BOOST飛過對面，但要先找出正確的入口



只要引誘到對方AC企定用背部機槍攻擊，便能輕易取勝

用OVER BOOST飛越山谷！

本任務是以破壞基地內的爆擊機為目標，一開始玩者會由輸送機上空降到基地中，但要留意由於天氣惡劣，降落地點和原定的會有偏差，玩者需要自行在空中飛行作修正，否則便會掉落山谷！進入基地後，玩者會受到大量小型機械人「招待」，輕鬆解決它們後，玩者會到達一個被直昇機守衛著的山谷，你可以用OVER BOOST飛過對面，又或者用不斷連按BOOST的方法也可以。不過大家要留意對面山某些入口是鎖上了的，而可以打開的入口會有燈光指示。如是者越過兩個山谷後，玩者便會到達爆擊機的停機倉，這裡還有一台全身都是機槍的AC作守衛，他的動作相當快，但射程短是他的弱點。解決它後再將爆擊機破壞掉任務便算完成。

隱藏零件：ZWR-M/30

ZIO MATRIX製中型火箭，只有30發但重量減輕，是不俗的SUB-WEAPON。它是藏在這關昇降機上層的某個貨櫃內。





MISSION 25 對空雷達破壞

成功條件：雷達全部破壞
報酬：39000Cr

小心自爆戰鬥機！

這任務的目的是將ZIO MATRIX的對空雷達全數破壞，這些雷達分佈在三個山頭上，每個山頭有四座，即總共有12座。單是用OVER BOOST由一個山頭飛去另一個山頭已不是件容易的事了，本關還有時間限制（5分鐘），而且最大的問題，是那些會無限地出現的自爆戰鬥機！它們會不斷死纏著玩者不放，其爆炸的威力也極高，一不小心便會被取去數千AP！為了應付它們，玩者要裝備有足夠彈數的武器，並經常留意雷達，在它們接近前便要將之消滅。四腳型AC在這關十分方便，因為它的回旋力高，又可以一邊移動一邊轉身，應付來自四方八面的戰鬥機非常有效。



在戰鬥機接近之前便要將它解決！



雷達可用劍或火箭破壞掉

MISSION 26 廢坑占據部隊排除

成功條件：雷達全部破壞
報酬：39000Cr

只須專心對付AC

玩者要在廣闊的廢坑內，找出隱藏於最深處的敵方AC並將之消滅。途中玩者將要利用昇降機向廢坑下面前進，而敵人的砲台和MT也會在昇降機處襲擊你，因此玩者請經常留意雷達，當見到敵人的顏色由黃轉紅，便代表他們和玩者是在同一個高度水平，很快便會現身，立即面向該位置等他們出現吧！如是者經過兩架昇降機後，玩者便會到達敵方AC藏身的洞穴，他的武器中最具威脅性的是大型飛彈，不過只要玩者裝有反飛彈系統，便能令它完全失效，而且如果玩者在近距離和他纏鬥，他的武器亦只有手槍，解決他絕對可用「輕鬆」來形容。



在昇降機中敵人的砲台和MT會隱藏在四周的牆壁上



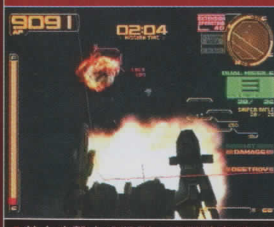
敵人AC實力平平，用輕量AC配RIFLE和劍應付已經足夠

MISSION 27 航空設施防衛

成功條件：在限時內不被消滅
報酬：32000Cr

加強防禦力死守！

玩者的任務是死守和基地的門口，迎擊來犯戰鬥機群。由於可供玩者立足的地方非常細小，將用移動來回避是沒有可能的的事。既然如此，玩者便應用戰車型腳部加強防守力，然後裝備導彈、狙擊槍和盾牌，就像固定砲台一樣迎擊敵人。由於敵人的攻擊大部份都是飛彈，反導彈系統可以發揮極大的效用。另外要捕捉高速移動的戰鬥機，高性能的雷達也不可以缺少。



敵人攻擊十分猛烈，不用戰車型AC難以與它們抵抗



要令飛彈發揮到其威力，FCS的距離一定要長

MISSION 28 廢坑占據部隊再排除

成功條件：消滅所有MT
報酬：46000Cr

確保自機有足夠的上昇性能

在MISSION 26中的廢坑再次被敵人占據，不過今次玩者要面對一個大難題，就是昇降機的電源被切斷，玩者需要自行向上飛才能前進，因此如果玩者的AC上昇能力不足，任務便一定會失敗（除非你用LIMIT BREAK……）。要提昇自機的上昇力，可以用低出力、低消費的BOOSTER，和減低自機的重量。在昇降機的周圍有些洞穴，玩者在能量不足時，可以在該處休息，等待能量重新填滿。任務的目的是消滅所有MT，留意他們的數量不少，玩者的彈藥數必須足夠。



自行用BOOSTER爬昇，留意途中的砲台



敵人的四腳MT機動力非常高，彈速低的武器想打中它們十分困難

AREA完成後之報酬
ELN-070

EMERAUDE製輕量兩腳，負重能力可和中量兩腳媲美，但防禦力、AP都極低，不是回避的高手要使用它相信十分困難。



AERA：BURROUGHS HILL

MISSION 29 強盜集團掃討

成功條件：敵全滅
報酬：42000Cr

要裝備重型武器擊破敵方AC

玩者最初面對的敵人是大量戰車，他們的射程不是太遠，玩者如果裝備了狙擊槍或飛彈，便可以由遠處進行攻擊而且不會受到還火。當敵方戰車餘下兩台時，敵人的戰車型AC便會出現。這時立即將餘下的戰車也消滅，以免夜長夢多。應付戰車型AC，火力是最關鍵的要素，因此筆者建議大家也用戰車或者四腳來應戰，並裝備榴彈砲「EWG-HC-GB210」等重型武器，強行在近距離將之擊破。



在戰車的射程外攻擊



敵方AC擅於使用OVER BOOST來回避，在遠距離難以擊中他

MISSION 30 政府勢力擊滅

成功條件：敵全滅
報酬：34000Cr

小心不要踏中地雷！

玩者在要和敵人重型MT作戰的同時，又要注意地面的地雷，是相當令人頭痛的一關。由於不斷移動只會增加踏中地雷的機會，因此如果大家嫌麻煩的話，可以強行用重裝戰車型AC出戰。另一個方法，是利用戰場外周沒有地雷的特點，不斷繞著外圍橫向移動和攻擊。還有一個高難度的戰術，是引誘敵人自己踏中地雷自爆而死！（笑）


敵人的攻擊非常猛烈，有重裝甲護身會比較好

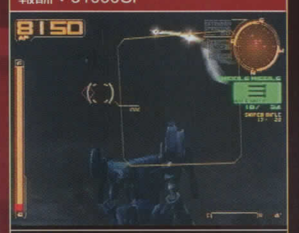

踏中地雷會被扣去過千AP，小心！

MISSION 31 友軍脱出支援

成功條件：我方部隊成功脫離戰場
報酬：31000Cr

必要時自己要做盾牌！

護衛任務一向難易度都偏高，這關也不例外。由於我方的戰車部隊防禦力低，不能抵擋到多少次攻擊，玩者應該緊貼著他們，以自機當做盾牌防禦敵人的攻擊。開動反飛彈裝置，和裝備可令飛彈失準的DECOY「INW-DEC-M2」，也能減少敵人飛彈的命中率。這關出現的敵人是之前也曾經見過的那些飛行型MT，它們在受傷後會掉到地面，加上在空中時的移動速度也很高，應用飛彈將之擊墜。另外留意地面仍遺留有MISSION 30中的地雷，不要踏中它們受傷了。


一邊緊貼在戰車的後面，一邊用飛彈將MT擊落


到達在戰場外圍時，小心不要意外地離開戰鬥門導致任務失敗

MISSION 32 機密研究物資回收

成功條件：敵全滅
報酬：35000Cr

頭部必定要有BIO SENSOR

本來是回收物資的任務，中途目標會突然變更，成為對付生物兵器之任務，因此玩者的頭部必須有BIO SENSOR，否則將會LOCK-ON不到敵人。這些生物兵器的攻擊力不算太強，但卻熱度十足，所以玩者裝備的散熱器不能太弱。另外由於生物兵器的攻擊是屬於能量系，應加強能量系的防守力出戰。


OVER HEAT會造成SYSTEM ERROR，令AP減低



實彈武器對生物兵器非常有效

MISSION 33 秘密倉庫侵入

成功條件：消滅目標MT
報酬：34000Cr

善用彈藥補給車

任務目的是潛入秘密倉庫內將敵方LEADER的MT消滅，基本上路徑只有一條，不會迷失方向，但出現的雜魚敵人數量相當多。幸好在途中有兩台彈藥補給車可為玩者補充彈藥（AP不會回復）問題不會很大。由於補充彈藥仍是要付錢的，所以用能量槍出戰會較為化算。


彈藥補給車如果受到攻擊會被破壞掉，作戰時要留意


敵方的LEADER只是MT，實力十分有限

MISSION 34 RAVEN襲擊

成功條件：消滅目標AC
報酬：76000Cr

AC二連戰！

本來玩者是受一名RAVEN委託去消滅另一名死對頭RAVEN，但到達戰場後委託人突然倒戈！看來有人想取掉玩者的性命呢。他的基本裝備是彈倉型飛彈和機雷，如果被它直接擊中將會受重傷！面對這樣一台機體玩者宜裝上反飛彈裝置和DECOY，便能令它完全失效。當消滅了他後，另一台AC會緊接著出現！他的戰術是用BOOSTER由地面接近玩者，然後用劍來攻擊，在中距離他則會使用威力極高的榴彈砲。筆者發現他在近距離異常脆弱，玩者不妨用戰車型AC和他埋身肉搏。


由於是二連戰，和第一個敵人戰鬥時應避免受傷和保留一定的彈藥


埋身引誘敵人出劍，然後在硬直時用榴彈砲或KARASAWA反擊！

AREA完成後之報酬

ZWC-CN/500

背部實彈系輕量型機槍，攻擊力低而且彈數也低，沒有什麼利用價值，賣掉它們也沒有所謂。






GAME PS GAME DATA

生產商： SCEI
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM X 1
記憶：未定
發售日：預定 4 月 28 日發售

RAC／對應DUAL SHOCK、GT Force

TEXT ：咸旦仔



史上最強的賽車遊戲！

《GRAN TURISMO 3 A-spec》終於鐵定4月28日推出了，這個令人期待萬分的超人氣作品，在今次TGS2001中可謂相當觸目，SCEI特地在場內放置6台利i.LINK連接起來的PS2和專用軚盤「GT Force」供大家試玩，好讓大家能率先感受遊戲的好玩之處。不過就算沒有試玩的朋友單看圖片亦會對此作充滿信 心吧！客套說話都不講太多了，現在便將最新的畫面以及資料介紹給大家吧！











國內 B 級執照

LICENSE - B

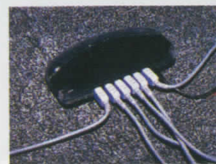
SCREEN	TITLE	COURSE	CAR
B - 1	發進加速和停止 I	TEST 0→1000m（開車→停車）	VOLKSWAGEN 2.0
B - 2	發進加速和停止 II	TEST 0→1000m（開車→停車）	DODGE GTS
B - 3	CORNERING 基礎 I · FF 車	Deepforest（HOME STRAIGHT ~ CORNER）	FIAT
B - 4	CORNERING 基礎 II · FR 車	Deepforest（HOME STRAIGHT ~ CORNER）	HONDA S2000 TYPE V
B - 5	CORNERING 應用 I · FF 車	Grandvalley（2 個向上 CORNER ~ TUNNEL）	HONDA Type R（EK）
B - 6	CORNERING 應用 II · FR 車	Grandvalley（2 個向上 CORNER ~ TUNNEL）	MAZDA RS
B - 7	複合 CORNERING 基礎	Deepforest（1 個向上 CORNER ~ 中盤折返）	TYOTA MR-S S
B - 8	國內 B 級執照畢業試驗	Trian Mountain（前半之岩場區域 ~ BACK STRAIGHT）	NISSAN GT-R V spec II

國內 A 級執照

LICENSE - A

SCREEN	TITLE	COURSE	CAR
A - 1	實際 CORNERING I	Grandvally（HOME STRAIGHT ~ CORNER）	HONDA NSX Type S Zero
A - 2	實際 CORNERING II	Laguna（HOME STRAIGHT ~ CORNER）	NISSAN GT-R V Spec II
A - 3	實際 CORNERING III	Midfield（HOME STRAIGHT ~ CORNER）	HONDA S2000 TYPE V
A - 4	定點 60R 回旋 DRY 路面	Circle 60R 回旋	MAZDA RX-7 Type RZ
A - 5	定點 100R 回旋 DRY 路面	Circle 100R 回旋	MAZDA RX-7 Type RZ
A - 6	LONG CORNER 攻略	Midfield（中盤之右 90° TURN 和左高速 TURN）	Jaguar XKR
A - 7	BLIND CORNER 攻略	Seattle（上坡道 ~ 90° TURN）	Chevrolet Z28
A - 8	國內 A 級執照畢業試驗	Midfield	MITSUBISHI EVO Ⅳ GSR





完全街機FEEL 的i.LINK 對戰機能！



家用賽車遊戲一向給人一種欠缺真實感的感覺，雖然有好多出色的家用賽車遊戲，但由於在對戰時將畫面分割成兩部分來比賽，以致令真實賽車感大大下降，這亦是家用賽車遊戲最失色的地方。然而在近期的家用賽車遊戲中，雖然有一些遊戲為了增加對戰的真實感而加入了i.LINK 對戰機能，但卻因遊戲的受歡迎程度較低以致無人問津，不過這並不代表i.LINK 對戰機能不成功，只是未有一隻值得大家破費來嘗試的遊戲。SCEI 有見及此於是決定在大受玩家歡迎的超人氣作品《GRAN TURISMO 3 A-spec》加入i.LINK 對戰機能，令大家在對戰時亦能盡情享受遊戲中高質的畫面和樂趣，而在今次《GRAN TURISMO 3 A-spec》中除了基本的二人對戰之外，還可以最多同時連接6 台PS2 作對戰，這樣大家便能在家中完全感受到在街機對戰的感受，當然大家想要這種FEEL 的話就要付出代價啦！就是要準備6 台PS2 、6 隻遊戲和6 台電視機，不知有幾多人家中有這麼大地方呢！



充滿手感之專用　盤「GT Force」！

對於喜歡實車的朋友，相信大家都有為了增加在遊戲時的手感而四處搜羅軚盤吧，而今次SCEI 亦會在《GRAN TURISMO 3 A-spec》推出當日同時推出一款名為「GT Force」的專用軚盤，此軚盤將會由專門開發周邊設備的LOGITECH所開發，不知大家有否試用過該廠為PC推出的專用軚盤呢！雖然價格較為貴，不過他的手感實在是同類中最出色的。今次為《GRAN TURISMO 3 A-spec》開發的專用軚盤，相信必定能為一種玩者帶來全新的賽車感受。



實道全面睇！

TEST COURSE

A　B-1　B-2　C　D　E

GRAND VALLEY

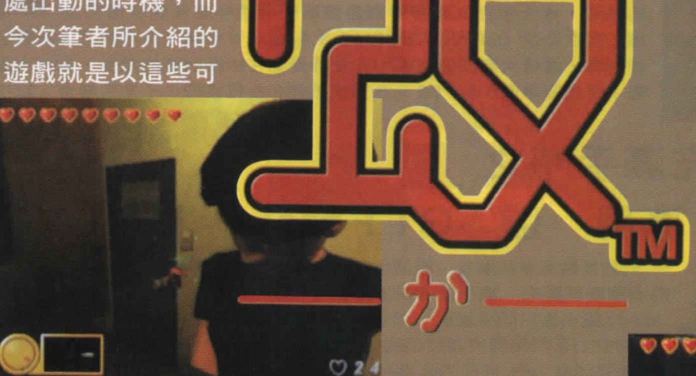
A　B　C　D　E　F　G　H

蚊子入侵遊戲世界

蚊 TM
か——



在酷熱的夏天裡，除了是人們游泳的好季節，亦是靠吸吮血液維生的蚊四處出動的時機，而今次筆者所介紹的遊戲就是以這些可惡的蚊子作為題材。玩者需要所扮演共不是打死蚊子的人們，而是吸血的蚊子，以吸取人們的血液來進行的動作遊戲。既然以蚊子作為主角，當然吸血是遊戲最主要的目的，而各個STAGE都會要求一定數量的血液量。



GAME PS GAME DATA

發售商	SCEI
售價	未定
容量	CD-ROM
記憶	400KB
發售日	預定6月

ACT/對應DUAL SHOCK 2

TEXT：MARKS





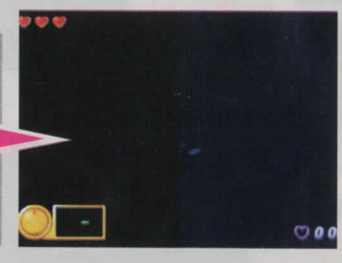
吸血的方法

由於遊戲是不會讓蚊子簡單的按一個掣就可以吸血，所以現在筆者會介始一下遊戲中的蚊子如何進行吸血。扮演蚊子的玩者是可以在房間內自由自在地飛行。當發現有人們出現，便可慢慢飛近而降落在他們的皮膚上，這樣就可以開始吸血了。按下手掣的R3掣，蚊子的吸管會針進皮膚內，而轉動R3掣便可進行吸血，不過要小心被他們發現。



房間秘密





當接觸到房間中的家電產品等開關掣，就可以令該電器啟動。玩者利用這種遊戲要素，便得到令戰鬥更有利的方法。以下面的兩張遊戲畫面為例，在被人們追打的時候，飛向牆身上的電燈開關，立刻使房間一片漆黑，人們因難於確認玩者的位置而無法攻擊，而且玩者更可飛到一些隱瞞的地方，等待進行下一次吸血的作戰計劃。



山田健一
年齡：46歲
血型：A型
身高：147cm
B：97/W：88/H：83

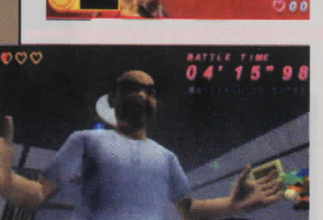
山田麗奈
年齡：17歲
血型：B型
身高：160cm
B：82/W：55/H：80

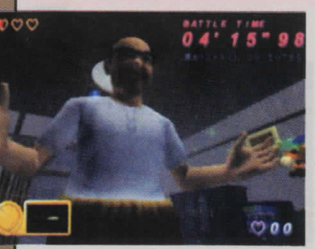


山田鉦
年齡：46歲
血型：O型
身高：157cm
B：86/W：71.5/H：96

對象與敵人

蚊子的標目是就是山田一家。從父親「健一」、母親「鉦」、女兒「麗奈」三身進行吸血。不過他們並不是站著停待玩者吸自己的血，所以當他們知道有蚊子存在的時候就會很憤怒。對付蚊子，他們以拍打、蚊香、以及殺蟲劑等強勁的攻擊開始，這樣便開始了巨大人們與細小蚊子之間的戰鬥。









發售商	SCEI
售價	2800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	100kb
發售日	4 月 26 日

PS2/ETC/ 對應流動電話接駁 Cable





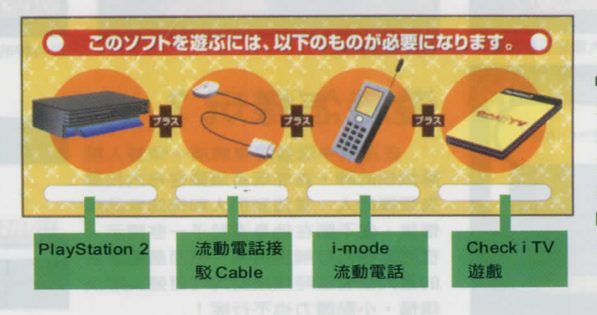




CHECK-i-TV
創造自己喜好的電視節目

TEXT：MARKS

即將推出的《CHECK-i-TV》是利用i mode電話的通信來進行的遊戲，而由於沒有i mode作通信之用是無法進行的，所以香港的讀者將難於尋找這遊戲的樂趣。不過相信仍有不同的讀者想知道這遊戲的玩者，筆者會詳情介紹一下當中的基本玩法。



首先讀者每日可以在遊戲中看到不同的電視節目，例如：有獎遊戲節目、電視劇集等等，而透過i mode下載最新的電視節目內容。當讀者構思了一個全新電視節目的內容時，可以將這個構思用文字投稿至《CHECK i TV》的伺服器上，而開發員就會在收集得來的投稿之中篩選出最好的作品製作成一個正式的電視節目，讓其他的讀者從伺服器中下載至Memory Card中細意欣賞。至於投稿被選中的讀者就會得到一份豪華的禮物。

發售商	SCEI
售價	2800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	100kb
發售日	4 月 26 日

PS2/ETC/ 對應流動電話接駁 Cable

iモードもいっしょ
〜どこでもいっしょ 追加ディスク〜

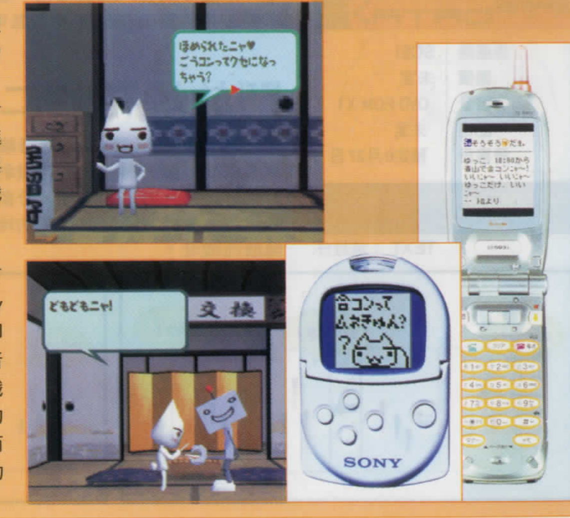
TEXT：MARKS

i Mode 也在一起
彼此距離又再縮短了



《i Mode也在一起》就是日本非常受歡迎的遊戲《哪裡也在一起》的追加碟，而當中增加了一個原本PlayStation不能做到的通信，這是因為利用流動電話接駁Cable令PlayStation可以透過i Mode與遠方的朋友進行文字上的交談，需要這樣可以直接用電話與朋友傾談，可是i Mode本身卻沒有可以對戰的遊戲(棋類之外)。

首先讀者在i mode電話中設定的時間表可以輸入在遊戲的「どこでも手帳」，讓有Sony貓之稱的TORO又會依照時間表來行動，即是以時間表安排TORO的行動。此外，讀者在家中可以透過i mode與遠方的玩者在遊戲中交談之外更可以進行交換自己PROFILE的「名片交換」和玩「接尾龍」的遊戲對戰，而讀者在外出時利用PocketStation的紅外線功能來進行這些活動。



REMOTE CON

GAME PS GAME DATA

生產商：SCEI
售價：未定
容量：CD-ROM X 1
記憶：未定
發售日：預定今年6月發售

PS2／ETC／對應DUAL SHOCK

TEXT ：咸旦仔

PS2版《THE SIM》

SCEI又有新類型遊戲推出了，今次SCEI將會推出一個名為《REMOTE CON》的ETC遊戲，此作的基玩法與早前在PC上非常受歡迎的《THE SIM》十分相似，玩者在遊戲中將會以有如神的身份，在城市中找尋有煩惱的市民替他們解決煩惱，而遊戲最特別的地方是除了用手製操作之外，玩者還可利用PS2的搖控器來操作，各位喜歡玩《THE SIM》的朋友，不知又對此作有否興趣呢！



カラー リモココロン リモココロン
黒 リモココロン リモココロン
グレー リモココロン リモココロン





要同時間照顧2000多人不知大家能否應付呢？




有疑難話我知！

作為神的大家要送車又送樓的嗎？



替市民解決煩惱後，不知會有什麼獎勵呢？

遊戲怎樣玩？

在遊戲中玩者將會飾演一位替人解除煩惱的神，首先玩者須要在市內找尋有煩惱的人，當找到那人和得知他的煩惱後，便不斷在他身邊給予一些提示，從而令他自行解決煩惱。然而最難度高的是大家有些時候須要同時替幾人解決煩惱，小點體力也不行呢！



二人之FANTAVISION



不須數百萬也能來個煙花匯演？

今次SCEI將會帶給大家一個完全視覺享受的全新遊戲，這個不是鬥車，也不是鬥波，而是鬥放煙花的另類遊戲《二人之FANTAVISION》，究竟是玩什麼！相信大家仍然是摸不著頭腦吧！基本上此作將會是一個考驗大家反應的全新類形遊戲，只要大家在遊戲中能依照指示按下適當鍵便能放出美麗耀目的煙花了，其實SCEI亦曾經推出過同類型的遊戲，但由於機能問題而未能達至最高水準，不過今次在PS2上推出，以PS2的機能相信必定能為大家帶來華麗的視覺享受，喜歡看煙花的朋友又怎可錯過呀！



◆自己都可放到這麼華麗的煙花？

GAME PS GAME DATA

生產商 SCEI
售價 未定
容量 DVD-ROM X 1
記憶 未定
發售日 預定6月27日

PS2／ACT／對應DUAL SHOCK

TEXT ：咸旦仔

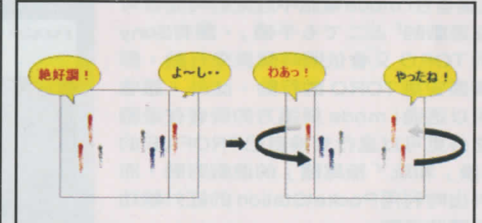
鬥放煙花的二人對戰模式

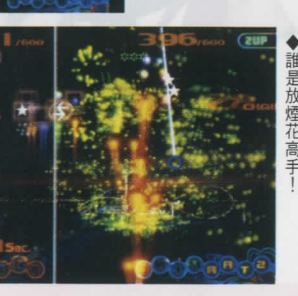
此作最大的特點二人對戰模式，在遊戲中畫面將會左右分割成兩面，雙方將要在煙花發射至一定高度後按鍵發放，當一方得分比另一方高的時候，分割兩面的中線便會移向得分較低的一方，令敗方能發放煙花的地方便得細小，從而因沒有位置發放而敗北。



◆可以同朋友鬥放煙花？







◆誰是放煙花高手！

GAME PS GAME DATA

發售商	SQUARE
售價	未定
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	7月19日

PS2/RPG/



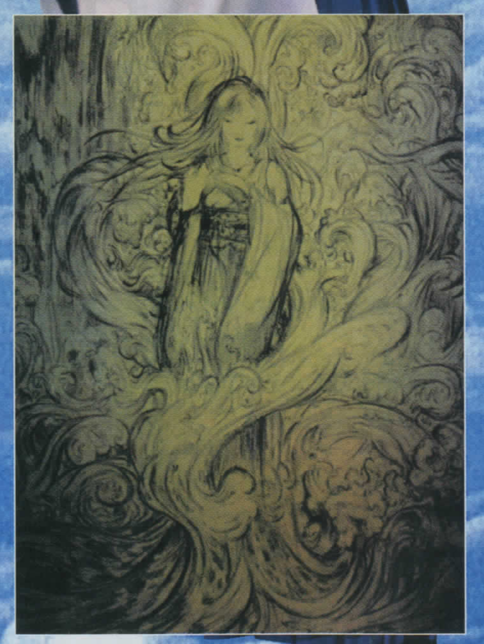
召喚士少女的故事正式開始

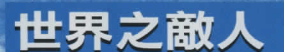


TEXT：MARKS

SQUARE重頭作—《FINAL FANTASY》系列的最新作「X」終於在剛剛完結的東京GAME SHOW 2001'春正式曝光，而《FF》系列經過紅白機、超任、以及PlayStation之後，亦終於推出在現時機能最強的PlayStation 2之上，令今次的「X」可以大幅度進行改革和進化。「X」利用了PlayStation 2的機能，增加了表現人微妙表情變化的「FACIAL MOTION」，實現流暢地移動的CAMERA WORKS SYSTEM—「ACTIVE FIELD」及配音等新要素。此外，今集MOVIE畫面的圖像級數比起上集更高。故事方面會以召喚士YUNA作核心來進行。玩者會以與YUNA一起旅程的主角TIDUS立場來觀看YUNA的故事發展，當然她亦會參與戰鬥。







世界之敵人

今集最重要的KEYWORD就是「SHIN」。這個是無秩序和破壞而擁有不死身的名字。在「FF X」的世界裡，這種「SHIN」的力量會令世界導向滅亡，因此當這種力量有所行動時，可以將其封印的就是能呼喚出召喚獸的召喚士。召喚士對世界非常重要，因為人類將希望寄放在能夠對付人類公敵「SHIN」的召喚士。



天野喜孝Image Works

今集仍然起用天野喜孝的概念畫作為今次FF系列最[illegible]而這幅就是YUNA進行送往異界儀式的繪圖。從中可見到[illegible]人有一份非常強烈的感覺。





SUMMONER

擁有呼喚出住在異界的召喚獸能力者－召喚士在過去的FF系列已經登場過很多次，但《X》的召喚士對於上面所說的世界觀擁有非常重要的位置，而這一點是過去作品的召喚士所沒有的。由於讀者仍然未清楚召喚士，所以以下會詳細地講解。



守護者

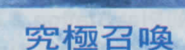
在《X》的世界因為有很多召喚士而普遍地存在著。這些召喚士都會有隨從，他們是保護召喚士的戰士，所以被稱為守護者。其中有一些聘請多個守護者，而且更有些組織了一支軍團。守護者本身亦是一種被社會認定的其中一種職業。



送往異界

基本上召喚士只有打倒「SHIN」的能力是無法得到現在受到的尊重，因為他們亦是唯一可以執行「送往異界」儀式的聖職者。「送往異界」是一個鎮魂的儀式，其重要性就在於被「SHIN」所殺的人之靈魂會在現實世界變成魔物，而這個儀式便是將那些被「SHIN」所殺的人之靈魂送往異界，避免靈魂變成魔物。







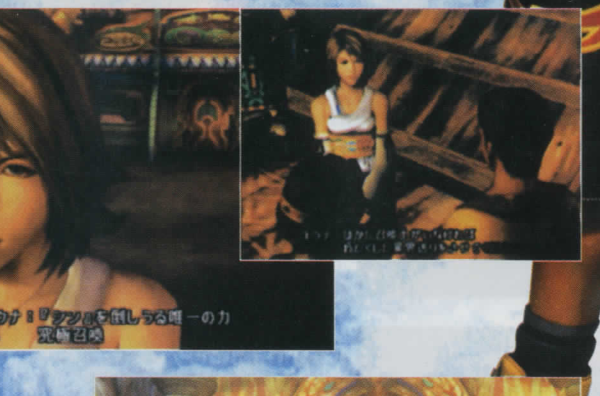


究極召喚

為了打倒「SHIN」，召喚士唯一可以使用的方法就是一種被「究極召喚」的行為，而只有召喚士才能夠做到。基本上究極召喚的具體資料仍然被謎團包裹著，例如怎樣使用以及召喚出怎樣的東西等。可以肯定並不可以簡單的使用，而至於怎樣學得這種能力就需要留意之後的報導。

YUNA

在之前的介紹中已說明了在今集的世界中召喚士的重要性，而YUNA更是今集故事的核心角色。YUNA就是世界中知名的偉大召喚士－BURASKA的女兒。「X」的故事就是以打倒SHIN為目標的YUNA故事，不過會以主角－TIDUS的立場來故事的發展，而這就是今集故事的基本構造，因此YUNA比TIDUS有更重要的地位。



KIMAHRI RONSO

對於身為召喚士的YUNA當然需要有人來保護自己，而其守護者就只得一人，這個人就是KIMAHRI。他是個擁有獅子模樣的樣貌兼巨大身軀的RONSO族的青年，亦是在BURASKA逝世後守護其女兒的戰士。雖然他是個極度沉默的男子，但對RUNA十分關心，而其行動有點極端的感覺。









BATTLE

「X」的戰鬥系統特別會令FF 支持者感到震驚。因為近年《FF》系列作品的最大特色— ACTIVE TIME BATTLE(戰鬥時間以REAL TIME 進行的系統)將不會採用，而代替ATB就是一個全新的系統，因此今集的戰略性會和以往作品有所不同。現在會從這張圖片中去分析戰鬥上的新要素，而首先當隊伍中有 4 個成員以上的時候，戰鬥成員可以在戰鬥中更換。



能力值下的計

這個與上集ATB 的ACTIVE TIME GUAGE(在ATB 中是不可缺少的部份，隨時間增加，而計爆滿時角色就可以行動)同樣位置，但之前已說過今集是不可採用ATB 系統，所以這個不是 ATG 。在 YUNA 輸入行動時，這支棒計並沒有爆滿，因此不可証明這是ATG 。其實這近似《VII》的LIMIT GUAGE ，當到達一定數量時，角色就可以使用與魔法不同的特殊技。



畫面右面的角色

這個視窗是為了代替ATG而出現的，其中可以看到同一個角色兩次，而這個就是用來表示角色行動次序的地方。這樣順序來行動會令戰鬥產生很大的變化，而需要考慮戰鬥情況就是今集的重點，令遊戲好像走回大部份RPG遊戲所使用的戰鬥系統。

角色的裝備

在這個畫面中，可以確認三名戰鬥成員的裝備。由這些裝備中可以估計他們的戰鬥風格。YUNA 的指令中有一個「白魔法」的選擇，可想而知，YUNA 除了擁有召喚士的能力之外，同時可做治療的工作。



YUNA：杖　TIDUS：透明劍　KIMAHRI：長槍

GUARDIAN

在異界中居住的獸，戰鬥中召喚於隊伍中的他們便稱為「召喚獸」，自從在《FF III》出現後，其往後都在所有系列作品出現，而且亦成為FF 的一大特色。可是今集召喚獸的召喚效果，與過往的系列作品有很大的分別，以下會詳細地講解。



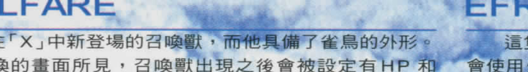


召喚獸

在過去的《FF》系列裡召喚獸就像魔法效果一樣，使用了其必殺技之後便會回到異世界。不過今集將會在這方面作出突破，召喚獸會停留在戰鬥的場地之中，而且亦會依照玩者的指令使用魔法與敵人戰鬥。可是以召喚獸戰鬥時，本應正在戰鬥的隊伍角色就暫時不能戰鬥。

召喚畫面的強化

召喚召喚獸時的儀式同樣會得到強化，而這些地方當然不會錯過。召喚時，YUNA的動作會因應召喚獸而有所不同，而召喚獸出來之後，就可以見到YUNA與召喚獸的交流。從這些YUNA召喚時的演出就可以知道在今集的映像方面有多厲害，令今集召喚士與召喚獸的重要性大大提高。



VALFARE

在「X」中新登場的召喚獸，而他具備了雀鳥的外形。從召喚的畫面所見，召喚獸出現之後會被設定有HP 和 MP 。

EFRIT

這隻掌管火焰的召喚獸在系列中經常出現，而他當然會使用火系的魔法。既然有火的召喚獸，到底有否同樣經常出現的冰召喚獸—SIVA呢？





VALFARE 的召喚



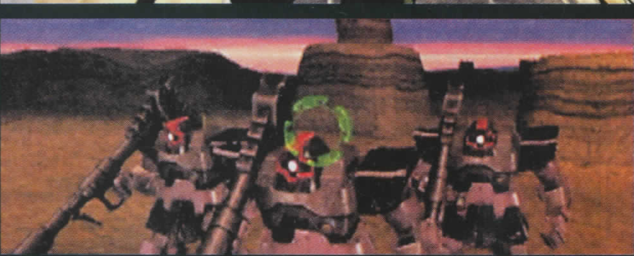
EFRIT 的召喚

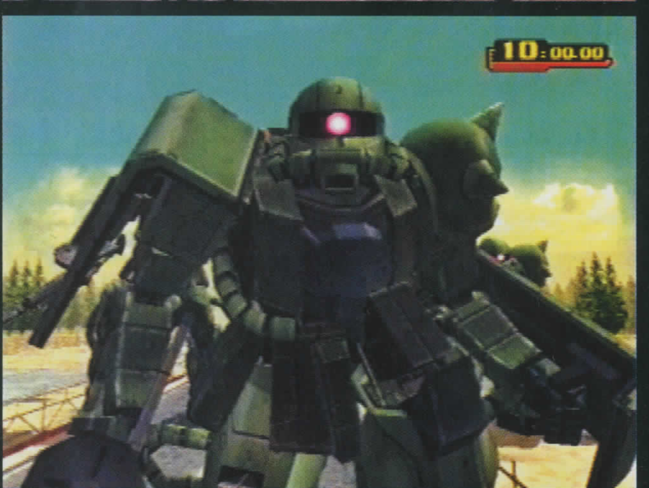












ZEONIC FRONT 機動戰士 GUNDAM 0079

改變一年時間的歷史

與聯邦軍以主導的原著故事不同的《ZEONIC FRONT》今次會以自護軍為主導。操作自護軍的MS，與聯邦軍戰鬥，從而有可能改變一年戰爭的歷史，而今次的操作會完全利用DUAL STOCK的兩支控桿控制MS的行動與視點。





GAME DATA

發售商	Victor Interactive Software
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	預定7月19日

PS2/SLG

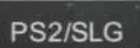
TEXT：MARKS

第二次降落作戰

宇宙世紀0079年月11日。自護軍將聯邦軍支配北美洲地區壓制之後，便開始第2次的降落作戰……。今集就以這個作戰開始後的地上作為舞台。薩比家的第四子就是擔任地球攻擊軍的司令官加曼薩比大佐。







自護公國軍

現在可以確認的自護軍MS有渣古I、渣古II、老虎、大魔四款。左面所刊登的正是渣古I，而其身上裝備了新武裝。



MS-07 老虎

預定為格鬥戰而開發的陸戰用MS。右手手持HEAT ROD，而左手內藏可以五發齊發的75mm機關鎗，令他成為不可缺少的戰力。



MS-09 大魔

可以以HOVERING行走，而單獨時其行動半徑因飛躍而增長的陸戰用重MS。其裝備的武器有砲擊戰用的霹擊炮，近接戰鬥用的HEAT SABE。由於裝甲厚是其特色之一，所以成為攻防同樣優勢的機體。



MS-05 渣古I

自護公國初期量產中最成功的MS。在大戰初期得到了很大待戰略優勢，而開發性能較高的渣古II之後，便退出最前線了。



遊戲流程

1.BRIEFING

・確認全體的狀況
・確認任務、勝利條件
・設定出擊部隊
・設定路線

勝利條件在MISSION都不同的，例如擊倒敵主要MS 或制壓設施等。雖然開始前設定作戰路線，但MISSION途中是可以自由改變行走路線。

2.出擊

3.MISSION START

・沿著路線前進
・發動作戰
・索敵
・完成勝利條件

在MISSION 中的行動是為了達成勝利條件。作戰是由己方的部隊發動的，而作戰發動後，可以實行各式各樣的戰法。

4.MISSION CLEAR

REALTIME

MISSION 是以REAL TIME 進行，而MISSION 開始的同時時間亦會開始計時。當中可能會發生己方部隊被敵方突擊、敵方防守穩固等惡劣的戰況。在這種壓迫感絕對令玩者充份體驗戰場的臨場感。此外，在MISSION 中準備了豐富以通信進行的會話EVENT，除了己方部隊之間的通信之外，亦有由敵人發出的通信，這樣令讀者感到有駕駛MS 的感覺。

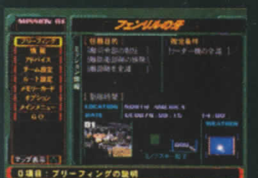




戰前的確認



為了完成不同的MISSION ，所以勝利條件和戰場的地形都要掌握。在不清楚勝利條件之下，很多時會進行可以不用理會戰鬥，令戰力無奈地消耗。確認MISSION 地形亦都很重要，能夠在作戰前了解戰場的地形，就不會途中迷失方向。當中有部份的MISSION 會同樣有森林、城市、荒野等不同的地形。



遇上敵方MS



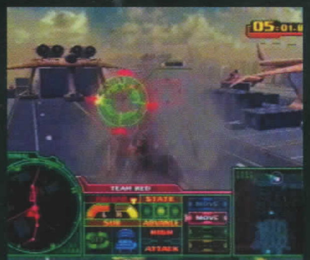
敵機的存在可以在左面的雷達中確認。當中有普通雷達、熱能探測雷達、聲音探測雷達三種可以選擇。當敵機進入畫面內就會自動捕捉，而進入可以攻擊的狀態。首先發現的敵機就是勝利的關鍵。

攻擊動作

當敵人發現之後，就要快速地攻擊。攻擊對象就要利用R3掣去瞄準敵機。當敵機被LOCK ON，就可以進行攻擊。由於要素快速的反應，所以在戰鬥感到一份刺激感。

LOCK ON

利用R3 掣改變自機的視點，而瞄準敵機便可以LOCK ON 。



攻擊

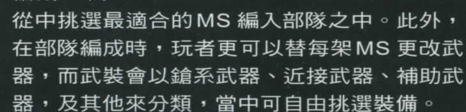
按R1 掣便可以攻擊。當與敵人的距離接近時，會自動變成近接攻擊。



小隊編成



在每個MISSION 中出擊的部隊只可以派出RED 、BLUE 、GREEN 三隊。每一支部隊都會由三架MS祖成，而最多有九架MS進行作戰。在出擊之前的BRIEFING 中是可以進行部隊的編成，而從中挑選最適合的MS 編入部隊之中。此外，在部隊編成時，玩者更可以替每架MS 更改武器，而武裝會以鎗系武器、近接武器、補助武器，及其他來分類，當中可自由挑選裝備。



地球聯邦軍

RX-77D

RX-77 雷射大炮的簡易量產機。以BEAM RIFLE 和CANNON 炮作標準裝備。



RGM-79 吉姆

RX-78 高達的量產機，而可以裝備BEAM SPRAY 和BEAM SABE 。



RGM-79[G] 陸戰型高達

RX-78 高達的陸戰用先行量產機。裝備了100mm 機，胸部VULCAN 炮和BEAM SABE 。由於機動力高，所以成為強敵之一。



RGM-79[G] 陸戰型吉姆

確立MS 的量產型體制之後，少數被生產的先行試作機。可以裝備機關鎗、基農炮、飛彈發射器等多種武器。在遊戲中，要小心他們集體出現。

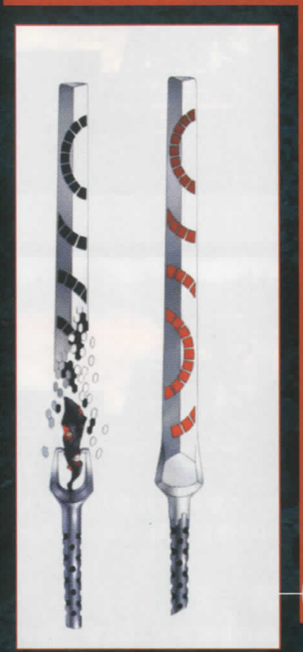


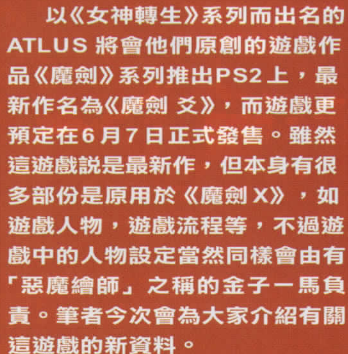
GAME PS GAME DATA

發售商	ATLUS
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	預定6月7日

PS2/ACT

TEXT：MARKS





以《女神轉生》系列而出名的ATLUS 將會他們原創的遊戲作品《魔劍》系列推出PS2上，最新作名為《魔劍 爻》，而遊戲更預定在6月7日正式發售。雖然這遊戲說是最新作，但本身有很多部份是原用於《魔劍 X》，如遊戲人物，遊戲流程等，不過遊戲中的人物設定當然同樣會由有「惡魔繪師」之稱的金子一馬負責。筆者今次會為大家介紹有關這遊戲的新資料。



魔劍誕生的戰鬥

魔劍

表面上是開發出來的最新醫療器具，但實際上是為了斬斷人類靈魂的武而衍生的劍，而且擁有與人類同樣思考能力和感情。

擁有強大力量的劍

玩者在這遊戲中所控制的並不是大家所看見的人們，懂得入侵和控制人類意識的「魔劍」，利用在戰鬥中取得的「IMAGE（靈魂）」令魔劍支配的人類身體得到變化，從而在戰鬥中得到成長。雖然擁有強大的力量，但是魔劍本身是沒有「善」、「惡」之分。



三業會

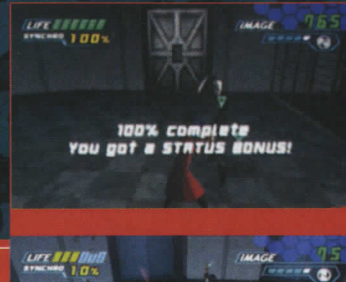
以香港為根據地，為了賺錢而犯法的犯罪組織。現在因為香港回歸中國，令會員四散在世界不同的地方。三業會的士兵是，下級士兵稱為六十四卦，中級士兵稱為三十二卦，上級士兵稱為十六卦，而八個最高幹部則稱為八卦。

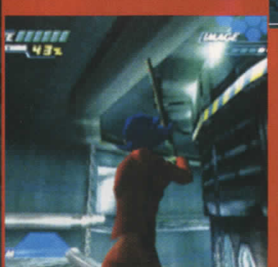


新系統追加



在《魔劍 爻》中，將會加入一個「IMAGE FLARE SYSTEM」的全新系統。當被魔劍操控的角色吸取擊倒敵人後才出現的「IMAGE」，而這個數值到達一定數量，角色與魔劍的同步率就會得到上昇。除了同步率的上昇值之外，亦是取得必殺技等等的方法。雖然玩者使用角色同樣是被魔劍所控制，但他們使用必殺技和特殊技的指令則各有不同，而想知道角色所修得的必殺技是如何使用就可以按START 掣確認。為了換取更多必殺技等，因此有必要取得更多IMAGE POINT，而在敵人被擊倒時，以NO DAMAGE的狀態將其擊倒就可以獲得更多的IMAGE 。



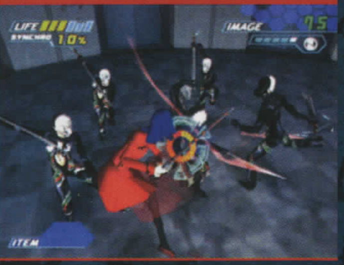


選擇系統

當「IMAGE FLARE SYSTEM」追加後，玩者就可以像RPG 那樣將角色育成，而增加戰鬥以外的另一份樂趣。不過同時亦多了一份煩惱，因為轉換新角色的BRAIN JACK亦同樣需要IMAGE POINT，因此IMAGE POINT使用時就要從取必殺技和換取新角色兩方面作出考慮。

同步率

如果將擊倒敵人後取得「IMAGE POINT」儲起，同步率便會慢慢提升，而當增加的同步率達到至100%時，該角色就會發生變化。不單角色可以學到強勁的必殺技，而且角色本身的能力值亦會有所變化，如攻擊力和體力上昇等，因此NO DAMAGE來擊倒敵人的重要性亦增加了。





封劍士
李飛扇
李飛爪的妹妹，而她其哥哥為目標成為了見習的封劍士。魔劍今次會變成一對鐵扇，而利用其擅長的回旋動作，成為攻擊範圍廣而防禦能力高的角色。

封劍士
李飛爪
擔任故事女主角一柱家庭教師的封劍士。由於他出於封劍士的艾利多家系，所以從小便接受嚴格的訓練。

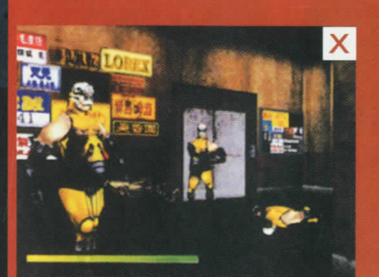
八卦
Andrey 大佐
不單是三業會的殺手，亦是最高幹部「八卦」的其中一員。襲擊魔劍醒覺時的研究所，並且捉走了相模所長。最初可以以BRAIN JACK 的角色。

RINKADON 駕駛員
稻葉鄉
飛船「RINKADON」的駕駛員，而且由於他本身沒有戰鬥能力，所以魔劍變成一支電擊警棍來補充稻葉的戰鬥能力。

相模桂
魔劍開發的中心人物，亦是相模所長的唯一女兒。因為在魔劍醒覺時突然發生意外，令其IMAGE 與魔劍結合，而之後雖然她身體沒有改變，但精神則由魔劍支配控制其行動。

視點

「X」是以主觀視點來進行，而「爻」則使用客觀視點（從操控角色後方顯示的視點），這樣就可以畫面上看到當時角色的行動，亦可以清楚角色附近的敵人位置。此外，遊戲中會增加角色的動作，使當中的可玩性增加。

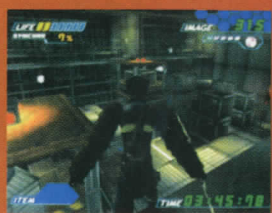




時間的變化

雖然遊戲的基本流程會依據DC版的「魔劍X」，但「魔劍爻」的EVENT內容則有很大的變化。試舉一個例子，最初開始的RINKADON STAGE上，時間限制的TIME ATTACK 會改變。與最初的敵人戰鬥過後，會發生「飛宜艇內爆炸EVENT」，需要在限制時間內逃離。此外，敵人的位置同樣會有改變，讓玩過DC 版的玩者感到不一樣的樂趣。





TEXT：MARKS

ぼくじょうものがたり

牧場物語3 ハートに火をつけて

只得一年時間拯救村莊

以愉快的牧場生活和與人用心來交往等就是模擬遊戲—《牧場物語》系列的賣點，而現在其最新作《3》終於決定在PlayStation 2上推出。今次大家在看過其圖片後可能會感到一點驚訝，這是因為今集人物角色和背景都會以立體多邊形來表現。此外，由於主角背負著「以一年時間極救村莊」的重要使命，因此讀者玩起來會有同過去作品不同的感覺。以下筆者會詳細地介紹新一集的特色。



主角





GAME PS GAME DATA

發售商	Victor Interactive Software
售價	6800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	預定7月19日

PS2/SLG/

和上集不同的表現

由於今次以PS2作為遊戲的平台，所以可讓讀者見到的東西變得豐富。因為今次不單主角，就連其他角色、動物、農作物以及背景等全部都會以立體多邊形來表現。這樣玩者就可以更實在地看到主角的表情和農作物的成長過程，而增加了不少進行時的樂趣。



拯救村莊

當主角回到已逝去的祖父所居住的房子時，遇上大地之精靈—哥羅波古，而從他們口中得知這村莊的位置正是一年後興建Leisure Land的預定地點。可是住在森林的精靈—哥羅波古卻在興建開始之後失去了居住的地方，因此玩者為了極救這條村莊，而決定住在牧場內想辦法阻止興建Leisure Land，主角便與哥羅波古他們開始在祖父的牧場中生活。可以極救村莊的方法共有九種，而ENDING亦會有九個之多。





迪姆
自稱為Leisure Hunter的少年。開朗的他經常在村中尋找寶藏。



斯
以釣魚維生作為目標的青年。非常喜愛釣魚的他經常在工作完成後走到河邊釣魚。



卡加
保拿烏利牧場的父親。牧場經營的專家，主角在兼職時可以請教他。



巴斯魯
在《牧場2》已經出現過的角色。想知道農作物的資料就可以請教植物知識豐富的他。



瑪莎
與詩娜同樣是照顧迪雅的傭人。照顧迪雅時，好到像其第二位母親一樣。



飼養動物

今集可以飼養的乳牛最多五隻，而雞隻亦只可以飼養六隻。雖然這個數字比起上集少，但可以細想一下怎樣利用他們。例如利用從乳牛身上取得的牛奶，再將其加工，就會製造出芝士的農產品在立體化之後，可以看到動物在草原上的可愛樣子。



◆天氣晴朗時，乳牛與雞隻都走出來活動。如果可以好好地照顧牠們就可以得到豐富的農產品。



農作物的收成

今集同樣在開始時替變成荒地的的農田清除雜草和石頭，今集可耕種的農地最大有64格，而隨玩者喜好自由種植不同的農作物。對農作物收成影響最大的就是無法改變的天氣和季節，因此玩者需要配合從月曆和電視機所看到的季節和天氣去種植適合的農作物。

播種



每日的照顧



灌溉

收成



馬和狗同樣登場

馬和寵物的狗仔都會在今集中出現，而已長大的馬匹更可以參加賽馬，以馬匹背後的視點來觀看緊張刺激的賽馬比賽。此外，玩者亦可以使用某些道具，教狗仔學一些表演。





◆如果狗仔是喜歡你的話，就會隨著主角四處遊蕩。

兼職集資金

這個系列的全部過去作品都會有兼職出現。牧場在工作就是為了尋找復興牧場的資金，所以兼職是不可沒有的部份，尤其是主角打理牧場的初期更甚重要。在遊戲中的唯一一份兼職就是照顧馬匹。經過每日照顧的馬匹就可學到怎樣飼養一匹競賽馬。



◆當天氣惡劣時是不可進行放牧，只能進入小屋給牠們飼料。

編織多個不同的故事

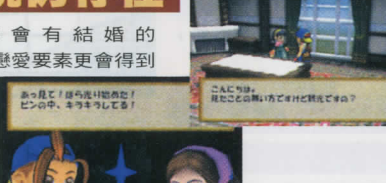
由於村民他們都大力反對興建Leisure Land，所以需要用用腦筋有甚麼可以極救這條村莊。主角可以透過與他們的對話，再加以自己的思考，就會發現可以極救村莊的方法。遊戲當中準備了很多與不同角色發生的EVENT，這就《牧場物語3》的魅力所在。與不同的角色一起會發生不同的故事，而與他們談話更可以令其友好度增加。





結婚系統仍存在

與系列同樣會有結婚的EVENT，而今集的戀愛要素更會得到POWER UP。在追求好們的過程會有豐富的EVENT發生，而到底你又會喜歡哪一個女孩子呢？



禮物攻勢

同之前的系列作品同樣，可以將禮物送給女孩子而增加她們對主角的好感。為了她們喜歡自己所送的禮物，所以玩者需要掌握女孩子的生活。當見到喜歡的女孩子就可以送花和生果等女孩子喜好禮物。由於禮物是不可以亂來的，所以需要認真地調查清楚，而自己製作的食物會取得女孩子心中的更高分數



莎娜
她擁有像男孩子般的好勝性格，而她喜歡照顧別人和動物。



娜娜
花店的組組，而她經常將笑容掛在臉上的女性。



迪雅
在別墅中靜養的千金小姐，而擁有好勝的性格。



詩娜
在迪雅的別墅中工作的內向女孩子。



基迪
非常小氣的女孩子，而她十分喜歡流行的東西和傳聞。





text by：魔導異元素2 闇夜笑聲

トライアングル・アゲイン Triangle Again™



GAME PS GAME DATA

生產商	MIG ENTERTAINMENT
售價	價格未定
容量	DVD ROM
記憶	未定
發售日	2001年冬季發售預定

PS2／X-Box／AVG

New Adventure

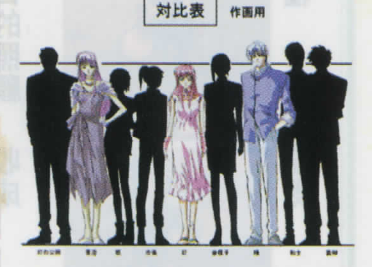
~從未有人感受過的嶄新物語~

音樂與遊戲，物語上新的邂逅。「やるドラ」(自創劇場)系列的製作者及創作班底，正積極開發新的映像作品。故事包含懸疑的謎題，史無前例的遊戲樂曲數量，單看這些元素也足以叫人萬分期待了。



「やるドラ」系列總監督·Producer 東鄉光宏(監督·原作&Produce)

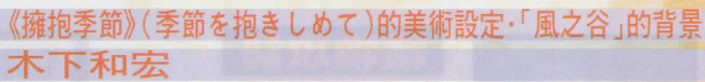
「融合」影、音及故事的新感覺遊戲……究竟所謂「嶄新融合」的概念所指為何呢？就現時已公佈的資料觀之，當然不可能理解得到。不過強大的開發陣容，相信會為大家帶來一點信心保證。例如富電影感的表達手法、重視故事及創造性的演出，這也是筆者個人所期望的。





製作及作曲·編曲 大坪稔明

「音樂」在本作中可說是個相當大的命題。含有「歌」的樂曲數目號稱在遊戲史上可能是最多的(比《Beat Mania》一類的音樂Game還要多！？)。配音固然是Full Voice。系統方面，予定會對應杜比環迴立體聲。



《擁抱季節》(季節を抱きしめて)的美術設定·「風之谷」的背景 木下和宏

美術方面，務求帶給玩者新鮮的體驗。例如本作中一些看來像平面的畫像，其實已經過立體處理。

美術



《擁抱季節》的人物設定 口香里

故事圍繞住就讀於音大附屬高校一年級的女主角蓼科燈、桐生勝、御堂香澄三人。有關故事詳情請留意日後報道。

MIG ENTERTAINMENT

製作《Triangle Again》的MIG ENTERTAINMENT，是以東鄉光宏為首的新進遊戲廠商，作為Production I.G.(專門製作動畫的著名公司)的關連會社，於上年12月才成立。除Game之外，也有涉及音樂、電影、廣告、出版等的創作活動。

音樂





故事的核心人物

蓼科燈(AKARI TATESINA)





16歲的高校一年級學生，看來是一位歌手。

桐生勝(MASARU KIRYUU)

23歲，很酷的美形青年，會夾在蓼科燈和御堂香澄中間，發展成三角關係嗎！？

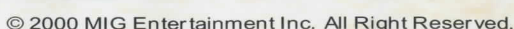


御堂香澄(KISUMI MIDOU)

19歲，美艷大方，穿著歌手的衣裝，說不定是蓼科燈的競爭對手。







玉繭物語2～滅絕之蟲～

以幻想世界為舞台的「玉繭物語」最新作



久違了的「玉繭物語」終於決定在PS2上推出續集，這個以幻想世界為舞台的遊戲，將會以在廣大森林找尋出聖魔並將他淨化為主題。另外，今集仍然會保留上集的育成聖魔以及組合的系統，而且聖魔的登場數目更會比上集多出3倍以上，亦因此而令大家更能盡情享受育成聖魔以及組合的樂趣。除此之外，本作的登場人物更將會由負責「魔女宅急便」作畫監督的近藤勝也擔任人物設定，現在便立即將近藤勝也筆下的可愛人物圖片送上。

GAME PS GAME DATA

生產商	GENKI
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM X1
記憶	未定
發售日	預定2001年夏季發售

PS2／RPG／對應DUAL SHOCK

TEXT：咸旦仔

四個巨大的森林

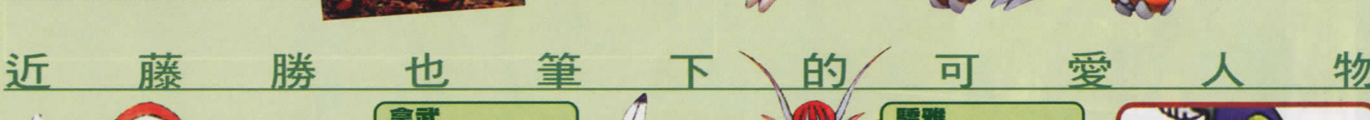
今集的世界將會由四個巨大的森林組成，而四個森林分別是「地之森林」、「火之森林」、「水之森林」和「風之森林」，玩者將要在這個四個森林中找尋聖魔之卵，並將他養育成強勁的聖魔，而在森林究竟會有什麼危機等待著大家呢！

超個100種聖魔登場



聖魔在遊戲中佔有極重要的地位，而在今集中登場聖魔的數目更會比上集多出3倍以上，就最新資料所知，今集聖魔主要分成10個種族，而登場的數目更將會超過100種。玩者須要將散落在森林內的聖魔之卵孵化後，在戰鬥中方能使用，另外，玩者還可將兩隻聖魔結合進化成新的聖魔，新的聖魔會因應不同的組合而產生出不同能力，看來大家要多番嘗試才能找出合適的戰友了。

近藤勝也筆下的可愛人物





拿武 ナム

邊境遊牧民族波拉布拉（ボラボラ）的少年，與卡富同是魔攻眾的成員，是一位驕傲自信、非常固執的少年。

驕雅 キュア

半人半聖魔的少女，魔攻眾懸紅最高賞金找尋的聖魔，是一位從不離開森林，從未與人類接觸的少女。









卡富 カフー

本作的主角，是一位活潑開朗、好奇心旺盛的少年，目標是要親眼目到傳說之繭使列班度（レバント），於是便出發找尋聖地奇武艾魯神殿（ケムエル神殿）。

莉古 ニコ

因與卡富接觸而從妖精之繭孵化出來的妖精，他與人類接觸後的真正使命仍是個迷。

積魯 ジル

住在陶器街蘇拉美奇（セラミケ）的考古學者，同時亦是魔攻眾成員之一，對於各種魔法咒語非常有興趣，擁有相當高強智慧的人。

鳥男

開設道具屋的鳥之集團，經常喋喋不休地說此無聊話。

the FEAR™ ザ・フィアー

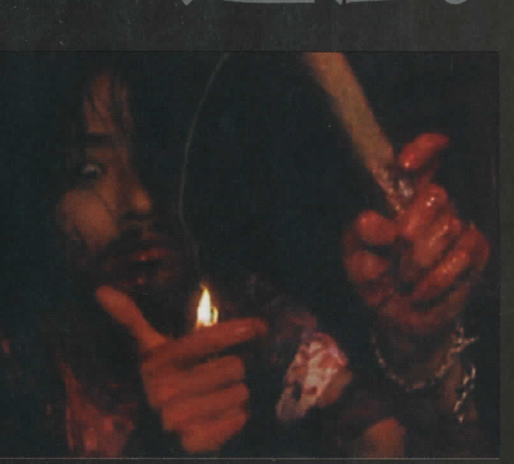
比BIO更恐怖的真人AVG遊戲

生產商	ENIX
售價	未定
容量	DVD-ROM X 1
記憶	未定
發售日	預定2001年夏季發售

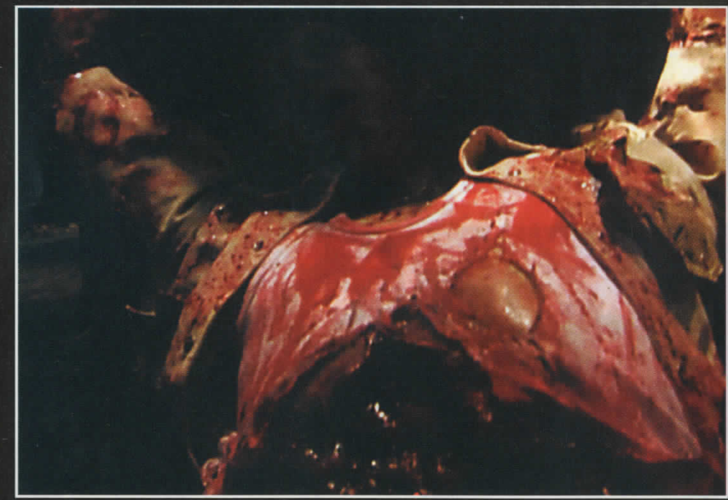
PS2／AVG／對應DUAL SHOCK

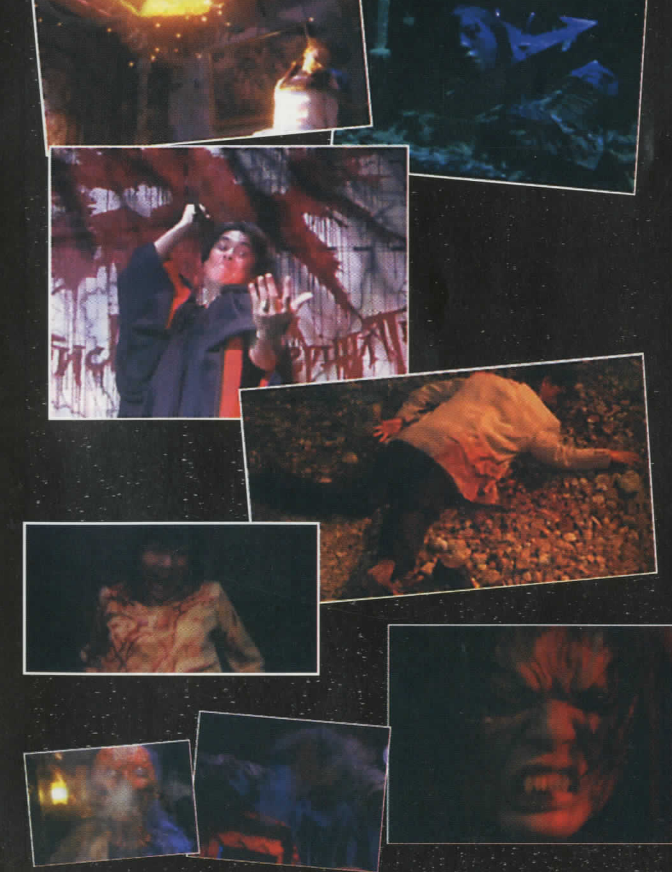
TEXT：咸旦仔

ENIX正式宣佈以PS2為平台開發一個類似《θ STORY》的恐怖AVG遊戲《the FEAR》，這個以真人演出的驚慄懸疑遊戲，將會由PS2的強勁機能把遊戲中寫實影像完全演繹出來，而故事方面將會以身為攝影師的玩者帶領五名女星逃出鬼屋為主，而五位女星分別是加藤夏希、上原麻由美、今田美香、福井裕佳梨和野村惠里。以PS2的強大機能再加上五位女星七情上面的真人演繹，相信必定能為大家帶來前所未有的恐怖感呢！現在便率先送上最新資料以及圖片給大家。









真的能安全逃出這座古舊的俄羅斯公館？

某日一班聯合演出組之組員和一名攝影師，一同來到一座曾多次流傳出發生恐怖殺人事件的古舊俄羅斯公館中進行拍攝工作，開始時各人的心情都非常輕鬆，並沒有因流傳之事而感到不安。就在眾人若無其事地進行拍攝期間，在五名女星和其經理人身邊卻突然發生連場怪事，身為攝影師的大家將要帶領五名女星逃出這座恐怖公館，究竟大家能否忍耐那些突如其來的恐怖事件並安全逃離公館呢？



過去之慘劇

今次遊戲的舞台是一座古舊的俄羅斯公館，這座古舊的俄羅斯公館過去曾經多次發生恐怖的殺人事件，而且更發現當年駐守在該館內的駐診醫生的屍體，不知因何故竟產變化，並化成怪物襲擊進入館內的人，最後亦因此而發生連場慘劇，不過究竟館內曾經發生過什麼事卻仍然無人得知。



Guitar man 音樂救地球
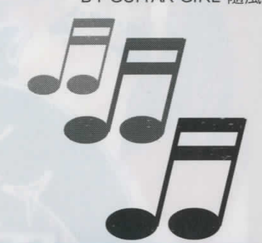


售商	KOEI
售價	1500 日圓
容量	DVD-COM
記憶	260 KB
發售日	發售中

PS2/ETC/ 連《GUITARMAN》咭 SET

BY GUITAR GIRL 隨風

上期在「漏網之娛」曾大家介紹過《Guitar man》這隻遊戲，可惜當時只有四份一版，大家是否感到有點意猶未盡呢？不要緊，筆者現在立即為各位送上此作的詳細介紹，還有此系列最新作品的資料呢！對KOEI首次推出的音樂GAME 有興趣的話，就不要錯過筆者的介紹了！好，立即去文！



吉他小子「U-1」！



宇宙大戰展開了，大家都感到十分驚慌，到底會否有一個能打敗敵人的勇者出現呢？就在大家皆十分擔心的時候，傳說中的戰士「GUITAR MAN」出現了，這個名為「U-1」的男子，帶著其愛犬出現在大家面前！玩者即將要化身成他，以吉他的美妙音樂來打敗敵人，到底最後誰勝誰負呢？亦正因為此作有一個這麼有趣的遊戲背景，所以各位遊玩的時候，會發現背景是一班被敵人折磨著的無辜人類，快點打敗敵人，還人民一個和平吧！



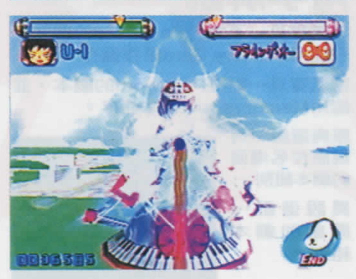
VS FLYING-O MODE

遊戲的主要模式，玩者要在有限的能源中打敗對手，現在就為大家介紹遊戲方法吧！畫面將會有一顆藍珠，而線條則有機會從四方八面延伸過來。玩者可以用ANALOG控制其方向並發出光芒，當光芒跟線條重疊時，線條會變成藍色，亦代表這個是正確方向。當線條上的圓形跟藍珠重疊時需按「○」掣，若圓形後還貼著一條半透明柱體，則需要一直按著「○」掣直至柱體完全經過。另外，亦有機會出現「□」、「△」、「╳」、「○」向著藍珠子衝過去的情況，此時玩者只需於它們跟藍珠子重疊時，按下相應的按鈕便可以解決，十分簡單。當完成歌曲後，玩者除了可以得到評分外，還可以得到道具，不過相信該道具要在下集才有用處。



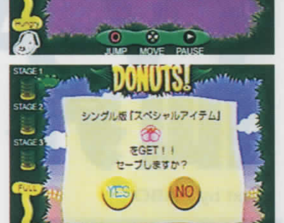






DONUTS MODE





這個模式則是以餵狗食DONUT為主題，因為狗兒答應了玩者，餵飽牠便能得到道具，所以玩者只要能以有限的DONUT，令狗兒的滿腹度飽滿便可以了。遊戲玩法十分簡單，玩者只需控制狗兒跳上跳下去接著重天而關的DONUT，遊戲一共有三關，全部完成便能得到道具。不過要留意並非所有跌下來的DONUT皆會加滿腹度：普通DONUT會加10點，加了紅色糖漿的DONUT加20點，帶著星星的DONUT減20點，鐵釘減30點。

「完全版」消息

由於此作只有一首歌及一個小遊戲的關係，因此給人一種未完成的感覺，若玩者想玩更充實的版本吧！5月24日此作將會推出新版本，售價是5800日圓，相信內容一定比此作豐富多了！另外，遊戲中歌曲－「SOFT MACHINE」的CD現已發售中，售價為1260日圓，有興趣者不妨買來聽聽吧！













TV-ANIMATION 仙界傳封神演義

text by：ABO

GAME DATA	
生產商	BANDAI
售價	5800日圓
容量	CD ROM
記憶	1BLOCK以上
發售日	發售中

PS／ETC

創造屬於自己的《仙界傳封神演義》

仙人、道士、靈獸、妖怪等題材，向來都為劇作家提供很好的元素。「仙界傳封神演義」正是取材至我國的神話故事「封神演義」，它的PlayStation版本大家玩過了沒有？想不想改變其中的名場面，自由地組合當中的人物、台詞、背景呢？《仙界通錄正史》正為大家提供了這麼一個機會。

初劇與續劇

第一次開始遊戲時請選擇「初劇」，這時PlayStation會自動作成新的System File，這個System File會自動記錄《仙界通錄正史》的達成度，所以下次再玩時應選擇「續劇」，才可承接之前的達成度。至於「密通入力」一項，則對應密通寶貝的劇本，輸入Password之後就可以載入上次製作好的劇本。



「GREAT MOTHER 3」是其中一個密通寶貝，Password可不要抄錯哦！

劇本簡介

遊戲內的劇本真是非常之多，單計算一開始時就可以進入的蓬來島、金鰲島、崑崙山、封神台、地上某處、西岐、禁城、朝歌就有32個（希望沒有數錯）。其他最初不能編集的還有影劇的崑崙山2、異空間、仙界與地上的狹縫。究竟影劇要如何才能編輯到呢？其實方法相當簡單，只要達成度到達一定水平，影劇便能夠逐步開啟。

留意劇本名稱旁的「濟」字，代表已完成的劇本，當然這又跟達成度有關了

這兒為影劇1的三個劇本作簡單介紹，有看過「仙界傳封神演義」的朋友該會有印象吧。

封神台解放！！

解放了「SUPER寶貝．太極圖」，又承受了伙伴們能量的伏義，在女媧的強大力量前仍陷入苦戰…在千鈞一髮之際，該被封神了的同伴和仙道們突然現身！

導なき道へ（下）

經過一番死鬥，伏義最後將女媧打敗，可是伏義的肉體亦超過界限，與女媧一起消滅。漫長的爭戰歷史，今天終於閉幕…。

あとしまつ（下）

女媧滅亡後一個月，原本被消滅的太公望仍然在生。在太公望面前出現的申公豹，展露其陰森的微笑。難道今天太公望要跟宿敵決一死戰！？

用字解說

尋常寶貝…不對應Password的劇本，只能用Memory Card來作儲存。

密通寶貝…對應Password的劇本，並能用Memory Card來作儲存。

原典遊戲…再現原作名場面的劇本組別。

異說遊戲…原創的劇本組別。



編輯劇本小解說

遊戲中每一個劇本均由Scene（シーン）所組成，Scene本身又由背景、人物、台詞、效果、BGM（Background Music）、SE（Sound Effect）等素材組合而成，一般AVG都使用此一基本原理。正是各種素材的調和配合，才能製造出一個姿彩繽紛的冒險世界。當然實際上你不用將所有素材全部放在同一個Scene中，這亦都反映在本遊戲中。



改變背景素材：玩者可加上剪影、淡化、RED等效果



改變人物素材：除以上提及的三種效果，玩者可選擇兩種半透明和一種透明效果



改變台詞：最過癮的部份，因為其中有部分對白是極其無厘頭的



改變效果：例如戰鬥、爆炸的效果，可依劇情需要加上去



改變BGM：七種BGM實在太少了



改變SE：不同於「效果」的視覺變化，這個屬於聽覺變化



上演後登場人物會評價你的作品，其實也沒有什麼參考價值



HYPER NEOGEO WORLD '01

在3月29日發售的NGPC版"SUPER REAL 麻雀 PREMIUM COLLECTION"均在短短的數日內全面斷市（多謝！）不過在上個星期已再運到小量的貨到港售買。請買不到的NGPC的FANS們盡快去入貨啦！因為未必會再返貨呀！

今期繼續介紹即將推出的NEOGEO 業務用橫向動作遊戲作品《戰國傳承 3》的資料，請多多棒場！

戰國3 主要角色介紹



◆ 影 連（KAGETSURA）

本電玩作品中主角。他自小便接受多番磨鍊，目的就是為了成為忍者之「長」(首領)的繼承者。無論劍技、體術、忍術也取得高度而且平衡的水準。其一身電擊系的忍術，以藍白色的火花包圍全身下衝向敵人的「雷光擊」是影連的豪快既強力的必殺技！

個人資料：

年齡：23 歲
身高：1.74 米
體重：78 公斤

◆ 金之隼（FALCON）

前西班牙的航海員。他所乘坐的船因遇險沉沒後漂流至日本，救他脫險的忍者見他有成為忍者的潛質，在經過嚴格的訓鍊後，得來一身好忍術。由他全身發出的「氣」所化成的火焰，向著目標的對手放出「鳳凰飛翔」等，金之隼所使用的是火焰系的忍術。

個人資料：

年齡：20 歲
身高：1.78 米
體重：75 公斤

◆ 紅（KURENAI）

影連的青梅竹馬朋友。紅最心心不憤的是，由雙方父母所決定的與影連婚約關係。作為女忍者善長運用短刀，以自創出來的二刀流下，在那非常敏捷性而產生出來的必殺忍術「分身烈破」能將周圍的敵人一口氣轟走。

個人資料：

年齡：18 歲
身高：1.60 米 。
體重：48 公斤

◆金剛（KONGOH）

世代也侍從忍者之「長」的一族之後裔。其擁有的巨力，普通人難以拿起的重鐵棒也可輕而易舉的拿起及揮動。利用了那巨大力氣的豪快投技「金剛怒羅威馬」，真是名乎其實的必殺技。

個人資料：

年齡：29 歲
身高：1.90 米
體重：110 公斤

~讀者來信~

HI：

KYOU…I AM MANBO…WHAT'S UP ?

YOU KNOW SNK VERY MUCH…

I AM CHINESE .I LIVED IN SHEN ZHEN WHICH IS NEAR HK...BUT NOW I STUDY IN SINGAPORE...ALTHOUGH IT IS VERY DIFFICULT TO BUY GAMEPLAYERS MAGAZINE.. BUT I STILL BUY IT ...I LIKE GAMES OF SNK..ESPECIAL KOF..I ALWAYS GO TO ARCADE TO PLAY KOF2000.BUT SINGPORE IS NOT SO MANY NEW GAME .FOR EXAMPLE.. NIGHTMARE IN DARK... I KNOW IT IS NICE CAUSE YOU HAD INTRODUCE. I HOPE YOU CAN GIVE ME MORE INFORMATION OF SNK ABOUT

GAME.. CAN WE MAKE FRIEND?. I HOPE SO.. YOU CAN USE CHINESE TO GIVE ME E MAIL.. OK SEE YOU NEXT TIME.PLEASE GIVE ME E MAIL SOON.

Manbo

MANBO：

你好！首先先多謝你的MAIL 。

你說I KNOW SNK VERY MUCH ，這個當然嘛！我也在香港的SNK 服務了4個年頭了。現在正在協助日本SNK 處理有關亞洲區的版權及宣傳等業務(即基本上跟以前一樣…忙死！！)

星加坡那邊也有SNK 的代理，而你之所以未能找到NIGHTMARE IN THE DARK ，可能是在2月底才剛剛在亞洲地區推出，而且還未夠一個月，可能是有一些電玩中心還未入貨而已，試一下到其他地區找找看吧！

而SNK 的新GAME 有在3月底在日本、台灣、香港限定推出的NGPC 版SUPER REAL 麻雀，在4月底推出的MVS（業務用）的戰國傳承3（日名：戰國傳承2001）。

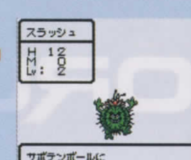
之後，SNK 陸續會有新作品（大作？！）推出，詳細的內容稍後便會為大家公怖。

同時歡迎有何問題時，可以隨時SEND E-MAIL 來給我呀！

KYOU

DRAGON QUEST MONTERS 2 瑪露達之不思議之鍵～依露之冒險～

依露出現了！







GBC/RPG/通訊對應
發售商：ENIX
發售日：發售中
售價：6400 日圓
好玩度：☆☆☆☆

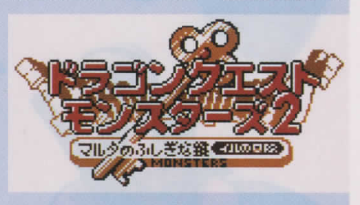
第8期曾為大家介紹過的《路加之起程》，不知道大家有沒有玩呢？要是大家有玩《路加之起程》及現在介紹的《依露之冒險》，也許會有一個疑問－為什麼兩隻遊戲這麼像？筆者倒是覺得兩隻遊戲根本是一模一樣的，只是主角轉換了，不知道大家又有什麼想法呢？

遊戲簡介

既然說這兩隻遊戲是一模一樣的，其玩法自然也不可能有所不同啦！大家都是在郊外移動，跟不同的怪物戰鬥，以從中捕捉不同的怪物成為同伴。在戰鬥中得到勝利的話，怪物將能得到經驗值，累積了一定數量的經驗值後便會升LV。若怪物不幸在戰鬥中死亡，會變成棺木被玩者拖著走，各位可在村中找人幫它復活；而若己方隊員全滅的話，則會被送返怪物牧場，但會花掉50塊錢。最後，玩者每次最多只能與三隻怪物同行，多出的那些可選擇拋棄或寄存。

出現新地方

基本上遊戲的版圖並不算少，但一直都是沙漠，不被怪物殺死，也會被悶死的！因此閒時不妨到城鎮去逛逛，有可能發現洞穴供玩者冒險呢！但要留意想進入某些洞穴或迷宮的話，必需先發生某些特別事件，想多點冒險地方可玩的話，就要努力了！



麻雀刑事

在麻雀桌上查案件



GBA/TAB
發售商：ENIX
發售日：發售中
售價：6400 日圓
期待度：☆☆☆



一直以來麻雀都是視為玩樂，甚至是不正經的東西，現在這套遊戲竟然說遊打麻雀有助調查案件，這不是把大家一貫想法打破嗎？到底打麻雀如何能夠幫助玩者調查案件？往下看不就能夠明白了嗎！



傳說中的「麻雀刑事」！

玩者在遊戲中，將會扮演一個傳說中的「麻雀刑事」，不論遇到什麼奇難雜症皆會使用麻雀來解決。每次當主角知道那兒有新情報後，便會立即到該處，並以打麻雀為賭注，要求別人把情報告訴他，而且他每次都會成功，玩者只要在牌局中取得勝利，就可以得到不同的情報，但是打麻雀又怎能說要勝便勝的呢？因此以打麻雀來取得情報的方法，可謂說易不易，不難不難的呢！

愛知で事件発生！？

ホンボシはオマエだ！！

解決事件也靠打牌

除了收集情報之外，主角連解決事件的方法都是打麻雀，只要不斷勝利，事件就會慢慢明朗化，到後期連兇手都不用找，他會自動出現，到底以打麻雀定勝負這方法來遊玩，是不是太過於簡單了呢？另外，除了故事模式之外，玩者還可以選擇對戰模式，最大可供四人同時遊玩呢，相信這正是GBA的一大好處吧？



STAR OCEAN BLUE SPHERE

STAR OCEAN BLUE SPHERE

誤墜惑星的「天使」



GBC/RPG
發售商：ENIX
發售日：預定夏季
售價：未定
期待度：☆☆☆☆

RPG名作《DQ》的生產商是ENIX，相信大家都知道。但各位又有沒有聽說過ENIX的另一名作《STAR OCEAN》，它由四月開始於日本連載動畫呢！而其最新作品將會於GBC上推出，喜歡它的人就不要錯過了！今次的舞台是前作二年後的世界，女博士跟其助手於某次乘坐自製宇宙船時不幸墜毀，而且二人更失去聯絡，為了找回失散的女博士，助手到處找尋同伴…







在惑星上探險



在找回博士之前要做的，當然就是熟習惑星的環境啦！否則就算找到博士，可是卻落得兩人一起迷路的下場，不過很愚蠢嗎？可是在惑星探索時要小心一點，遇上敵人時可以以時間差避開它們，當然若被它們接觸到的話，就一定逃不過戰鬥的命運！另外，玩者亦應該學習特殊技傍身，不然出師未捷身先死，未找到博士就已經陣亡了，多不化算！

戰鬥系統

玩者最多可以擁有兩位同伴，組成一隊三人隊伍。進入戰鬥後，玩者可以選擇近距離攻擊、間接攻擊或是必殺技，當然每種攻擊所得的效果都不甚相同，要使用那一種攻擊就看玩者當然的情況了！另外，玩者攻擊敵人不同部位，所得到的效果也不同，因此了解敵人的弱點在哪兒，在遊戲中是十分重要的！

BREATH OF FIRE~龍之戰士~

《龍之戰士》於GBA上降臨



GBA/RPG
發售商：CAPCOM
發售日：預定7月
售價：未定
期待度：☆☆☆☆

在PS上已經出到第四集的《BREATH OF FIRE》，即將於GBA上推出其第一集，這個消息令FANS們興奮了很久呢！由第一集便大受好評的《BREATH OF FIRE》，如今不但把八年前的作品帶到GBA上，而且更代表了可以隨時隨地皆有它的相伴，一班FANS又怎會不開心呢！（雖然代價是銀包又輕了！〔笑〕）

開始旅行囉！



玩者往後就將要在《BREATH OF FIRE》的世界裡冒險，在這裡你會遇到很多不同的人，他們有可能成為你的朋友或是敵人，真正是朋友的人，他們一定會在暗處一直等主角的出現，而且他們大多是懷有特殊能力的優秀人材呢！另外，玩者在冒險之餘亦應該到城鎮走走，有很多解決不了的問題，也許會在跟路人的聊天上找到答案呢！另外，覺得遊戲太過於虛幻嗎？不要緊，跟現在中的朋友一起玩吧，玩者可以通訊來跟朋友交換道具，強的道具誰都想擁有嘛！



戰鬥系統！

戰場上，己方的同伴將會分為前、後衛作戰，玩者除了要好好訓練他們的能力值之外，還要多點購買強勁的武器讓他們使用呢！當敵人的生命力被扣至一定程度就會倒下，各位要努力於每場戰鬥取得勝利呢！

STAR HEARTS

集科學神話於一身



WSC/RPG
發售商：BANDAI
發售日：預定7月
售價：預定4980日圓
期待度：☆☆☆1/2





遊戲的舞台是一個文化交錯的星球，當中有以十二星座為名的星座宮，亦會出現妖精等現實不可能存在的東西。除此之外，遊戲還有300多種武器及道具供玩者選擇，當然玩者亦可以不靠武力，改以智慧及技術來取勝啦！

妖精、動物皆是良伴

不知道玩者是否相信妖精的存在，但遊戲世界真的有妖精存在，就例如現在為大家介紹的遊戲《STAR HEARTS》，當中有160多種不同的妖精默默地守護著玩者，各位還有機會遇到它們，請求它們幫助玩者一臂之力呢！另外，遊戲還會依照玩者的性格，派遣適當的動物來陪伴、幫助玩者，各位可別小看動物們喲，遊戲中的難關少了牠們的話，也許解決不了呢，因此牠們在遊戲中有一個很重要的位置。

12星座宮、12種屬性

前文曾提及遊戲中有一12星座宮，當中每種星座皆代表一種魔法屬性，分別是火、水、冰、風、雷、地、光、闇、時、界、心、聖靈，玩者一定要分清楚這十二種魔法的分別，不然便很容易出錯，弄巧成拙的了！



FINAL FANTASY II

《FF》繼續為你報

WSC/RPG
發售商：SQUARE
發售日：預定5月3日
售價：5200日圓（連WSC主機12000日圓）
期待度：☆☆☆☆



上期曾為大家介紹過《FF II》，相信大家還想知道多點有關它的消息吧？不用著急，現在就為大家繼續介紹它！不知各位有沒有買《FFI》連限定版呢？如果沒有買的話不用失望，因為《FF II》同樣有主機連遊戲呢！還不快快開始儲錢？

被魔物佔領的世界

原本和平的世界，因為被魔物入侵、支配而令到人心惶惶，很多人妻離子散，慘成刀下怨魂，而男主角正是其中一個受害者。不知道父母是誰的他，小小年紀便被一雙夫妻領養，成為他的父母親。怎料雙親卻被魔物殺害，令到主角十分氣憤，為了向國家報復，他決定加入反亂軍，為這充滿血腥的戰役再添一筆。到底這個世界會變成怎樣？是充滿愛、血、或是慾？

記著這個詞語吧！

若玩者跟其他角色聊天時，出現了一些你認為是重要的詞語的話，可以立即把它記錄下來。這樣子不但容易使用，而且在跟其他角色聊天時，範圍亦更大更廣，因此玩者記得善用這個系統，把詞語記下來呀！



STREET FIGHTER Ⅱ X REVIVAL

隨街打《街霸》





還記得筆者第一次接觸格鬥遊戲正是《街霸》，不知你們又是否跟我一樣呢？不經不覺這麼多年了，《街霸》出了一代又一代，還跟SNK合作一起出格鬥GAME，回想當年，現在的CAPCOM真的進步了許多。但是進步歸進步，人總是念舊的，因此把《街霸2》移植到GBA上，絕對是一個明智的選擇！（笑）

「街」機感覺？

雖然GBA是可以在街上玩，但是說會令其有「街機」感覺嘛，又實在太誇張了，連家用機的專用手掣都不能達到嘛！不過跟在手提機上玩到《街霸》始於是令人興奮的，不妨玩一玩沒有街機感覺的「街機模式」吧！不知道會否因為手提機的按鈕太少，而不能順利出招呢？這個就真的不知道了！

好好練吧！

除了「街機模式」外，還加入了一個新模式，這個模式可以讓玩者練習必殺技及連續技，那就不用常常在正式打時手忙腳亂，不知道該練習出招或是跟敵人過招比較好。玩者可以選擇的角色有很多，例如亞KEN、亞龍、春麗等，再加上GBA極精細的畫面，相信各位一定可以玩至樂而忘返吧？



GBA/FIG
發售商：CAPCOM
發售日：預定７月
售價：未定
期待度：☆☆☆☆

優駿RHAPSODY

育成可愛小馬來比賽

GBA/SLG
發售商：CAPCOM
發售日：未定
售價：未定
期待度：☆☆☆1/2

通常賽馬遊戲大多需要親自育成小馬，此作也不例如，各位要在馬匹尚少的時候就開始育成，直至牠長大成馬，可以參加第一場比賽，看到自己親手養手的小馬，於比賽場上的英姿，不知會否感到心頭一熱呢？







好好育成、好好育成！

希望馬匹於比賽中得到勝利的話，平時就要好好地對待牠，多為牠訓練，給牠有有益的食物，給牠適當的休息例如泡溫泉，說實話，養一隻馬絕對不會比養一個人輕鬆。要是玩者覺得自己的角色不夠能力養育馬匹的話，帶他去學校報讀一些課程吧，還可以從中累積經驗呢！最後，不論有多麼出色的培育，馬匹本身也十分重要，因此在選擇小馬時別節省那幾塊錢喲！

參加比賽、參加比賽！

育成了一匹滿意的馬匹後，當然希望牠參加比賽，多賺一些獎杯、獎金回來啦！而參加比賽要注意的地方，不外是馬匹當時的狀態，操縱馬的方法等等，只要這一切準備好，就可以更改確保馬匹會有一場精彩的演出。順猜一提，玩者可以經由通訊跟朋友們交換馬匹的資料呢！









GGG成員：隨風







由於收到來信希望介紹《阿爾巴雷亞之少女》（台譯《聖女騎士團》），因此隨風便在此為大家送上此作的簡介。此作的遊戲背景跟《ANGELIQUE》十分相像，大家都是講述某種力量慢慢消失，需要得到新的力量，喜歡此類型作品的朋友，便不要錯過此作了！

GAME PS GAME DATA

生產商	MASIYA
售價	5800日圓
容量	CD-ROM
記憶	1 BLOCK
發售日	發售中

PS/SLG

阿爾巴雷亞之少女
～華麗的聖騎士們～



強大的國家，背後總會有支撐它的力量，阿爾巴雷亞王國也不例如。它的強大，全因為擁有「五聖騎士團」、及以神聖力量支撐王國的聖女，可是現任聖女的力量慢慢削減，交替儀式將要進行。於是，三位擁有聖女力量的少女，被召喚到阿爾巴雷亞王國，接受一連串的考試及訓練。到底最後誰才是真正的聖女，又會否不小心墜入愛情、跟聖騎士們同譜戀曲呢？

聖女的星期一至日

擁有粉紅色頭髮的聖女雅莎蒂（アシャンティ），是玩者所扮演的角色。各位每星期開始前，皆要決定該星期練習的項目，星期六（土曜日）是特別授課，將會由聖騎士親自教導聖女，要是成功的話，還有機會跟聖騎士定下約會呢！而星期天（日曜日）則是自由活動的日子，各位除了可以四處閒逛之外，還可以進行練習，或是找心儀的聖騎士聊天或約會，當然要是事先已約定了聖騎士的話，就要準時赴約，要是遲到或是忘記了的話，在他們心目中的形象會大打折扣喲！另外，每月一號聖女們將有機會進入皇位參加聚餐，親密度高的聖騎士還會來迎接雅莎蒂一起去呢！

選擇項目	作用
劍武	「劍技」能力上升
魔術	「魔力」能力上升
法術	「法力」能力上升
一般	「知識」能力上升
作法	「氣品」能力上升
訪問	跟聖騎士聊天
休息	令體力回升 （體力太低會生病）













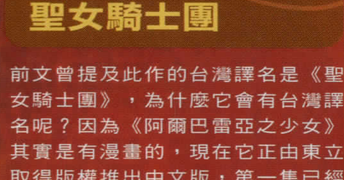




試驗＋實戰，不可輕視！

在每月的最後一個星期六，將會交替出現「聖女試驗」及「實戰」。前者只要玩者的能力值足夠便可以輕易渡過，完成後瑪麗亞（マリア）會告訴玩者哪一方面要加強，及教導玩者新的魔法；後者則需要玩者親自參加戰鬥，各位可以選擇喜歡的聖騎士一起參加，但要留意除了約翰（ジャン）外，其他人是交替出現的。另外，除著聖騎士跟雅莎蒂的親密上昇，亦有機會被請求參與其他戰役，在戰鬥中是否取勝，也會影響聖騎士的親密度呢！





假日嘛，去玩玩吧！

星期天是渡假的好日子，玩者可以在地圖上四處移動，每個地方皆有機會遇到不同的人，所以不妨多走走吧！但是要留意自由活動的時間是10時至7時，而且到達每個地方所需的時間皆不相同，各位可要好好分配時間呢！而城外有三處特別地方，分別是「水晶館」、「神旺館」及「占星館」。「水晶館」可以看看雅莎蒂跟其他角色的親密度跟相性；「神旺館」可以提高雅莎蒂跟其他角色的相度；「占星館」則可以預測去哪裡會有好事發生。





植下愛情種子

正所謂日久生情，各位想要追求得心上人的話，當然要多點接近他啦！多在特殊訓練中選擇他的項目，假期時多去找他聊天及訓練，當然約會亦是不能缺少啦！除了親密度之外，特別事件亦十分重要，要是缺少了某些特別事件沒發生的話，即使有多高的親密度也不可能得到戀愛結局，小心喲！另外亦建議玩者不要太花心，一腳踏多船，因為基本上每個星期天只能跟一個人約會，亦要小心約會時遇到另一位「親愛的」啊！

聖女騎士團

前文曾提及此作的台灣譯名是《聖女騎士團》，為什麼它會有台灣譯名呢？因為《阿爾巴雷亞之少女》其實是有漫畫的，現在它正由東立取得版權推出中文版，第一集已經推出了，各位有沒有買呢？故事的主角同樣是雅莎蒂，到底她會遇到什麼事情，又是否能順利成為聖女呢？請大家拭目以待！

GGG間諜情報局

各位看完今期的內容後，不知有什麼感想呢？又有沒有想我們介紹的遊戲作品呢？期待各位將感想或意見告訴我們啊！要求我們介紹的遊戲作品不限，只要是PS、N64和各類手提遊戲，無論是何時推出也可以，只要是發售中便行了！但遊戲性質當然要依照本欄的宗旨——給女孩子玩的遊戲啦！來信請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GPPS《GGG間諜情報局》」，亦可E-mail至本誌的二位女編輯MS和隨風（E-mail地址請見目錄）。





















TRUE LOVE STORY 3

真心純愛

LOVE LECTURE

トゥルーラブストーリー3

上期為大家介紹了《True Love Story 3》這款遊戲，各位睇完可能頭頂會有一大堆問號。今期再深入攻略《TLS3》，睇完應該仍然會有一堆問號的（←注意沒有了「大」字）。

GAME DATA

生產商：ENTERBRAIN
售價：6800 日圓
容量：DVD ROM
記憶：400KB 以上
發售日：發售中

PS2／戀愛 SLG

text by：A・Pchan・BO

攻略法之一：培養會話時的氣氛

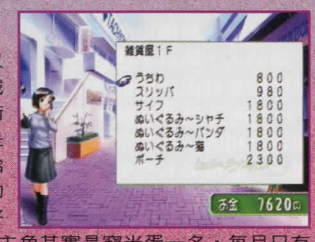
有玩過前作的朋友都應該知道，邀請對方一同回家時，提出合適的話題去討好她十分重要。因為萬一揀錯話題，很可能好快就要講拜拜了。下表中列出的話題，是當女方的好感度蠻低時仍管用的。當好感度升至一半以上，就可以選擇諸如「畢業」、「戀愛」的較深入話題。



女角名稱	感興趣的話題
蒼月たかね	讀書・學校・行事
佐伯梢	課外活動・讀書・學校
紺野遊季	學校・行事・食物
工藤翼子	課外活動・學校・食物

攻略法之二：禮物要在星期日老早買定

主角可以在星期日（或者放假）出街購物，禮物是在會話時送給女方的，目的自然又係討好對方啦。不過主角其實是窮光蛋一名，每月只有¥3000零用，平時多少也要一點積蓄以應付突發事故，總之胡亂購物絕對是禁忌。



攻略法之三：了解約會的程序

《TLS3》的約會實在頗公式化：一定要在會話模式中提出約會，日子一定是提出約會後的第一個星期日。至於約會地點是因應季節而變化的，由於提出約會前必定會先問女方喜歡去什麼地方，這時玩者要留心她的回答了。



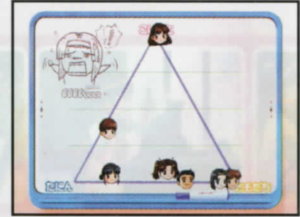
約會當日最好能保持住高的「やる氣」水平（準時赴約與否似乎跟「やる氣」有關）。約會中總離不開飲飲食食，結賬埋單很理所當然地由男方負責，假如男方無力支付，給女方的印象也不太好，如果有好印象，約會之後才會有下文（…）。

此外在一些特定日子（例如聖誕）的約會，男方可能要額外買禮物討女方歡心，除選擇合適的禮物之外，男方是否有足夠銀兩也非常重要，無謂叫女仔失望嘛。



KANAME CHECK

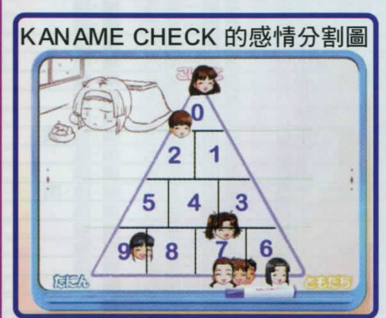
上期沒有詳細介紹的「KANAME CHECK」，現在為大家補充一下。每日回家時主角都可以向孿生姊姊KANAME查詢自己在各人心目中的評價。除一般女角外，尚有三宮太一、久保田實、KANAME三人的圖樣，三人只會對主角產生友情，而某些事件是達到「親密朋友」的感情時才會發生的。



◆三角形的三個頂點分別代表「戀人」、「他人」（陌生人）及「友人」三種關係。一般女角的感情受「戀愛度」及「友人度」兩種因素決定

◆左上角的KANAME也會跟季節轉新LOOK

KANAME CHECK 的感情分割圖



感情0

戀人——她對你非常有好感，來到這個位置，只差少少就到達告白的時機。

感情1

喜歡的朋友——她對你有喜歡的自覺，只是尚未到達談情說愛的階段。

感情2

單戀對象——她單方面喜歡上你，可是仍然要加把勁才能令這段情開花結果。

感情3

特別朋友——大家算是親密朋友，雙方有一份難以言喻的感情。

感情4

有點好感的朋友——普通同級（校）生，因為她對你有好感所以有興趣結識你。

感情5

有點好感的相識——本來不算是要好，不過偶然會將目光放在你的身上。

感情6

好朋友——只要在一起就會覺得很快樂的友人。

感情7

普通朋友——普通…除此以外沒有其他任何感情。

感情8

萍水相逢——同級生，大概是跟她說話，她也會回應你的一類吧。

感情9

陌生人——認識班中有這麼一個人，僅此而已。

蒼月たかね（AOISUKI TAKANE）

—CV：高橋智秋

學年：3年1組
血型：O型
性格：開朗親切，有點頑固
興趣：園藝
運動：○
讀書：◎
喜歡的禮物：高級ようかん（羊羹）







本作的女主角，校園內男生們的白雪公主，亦是主角的暗戀對象。たかね家中是經營花店的，或者因此緣故她與花有關的事件也比較多。屬於校內放送部，午間的校內廣播多數由她負責。

EPISODE	Kaname Check	季節	場所	日種	曜日	天氣	CG	備考
席替え（換座位）	無	春	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
たかねとかなめ（高嶺和要）	無	春	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
やわらかい感触（柔軟的觸感）	無	春	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
強制出會い（強制邂逅）	無	春	—	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	必然會在五月尾發生（たかねとかなめ未發生時）
溫室の蒼月たかね（溫室的蒼月）	9、8、7、6	全季節	其他	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率頗高
あっ，ゴメン（呀，對不起）	9	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	—	—
おひるの放送（午間廣播）	8	春、夏	第一校舍	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—
虫なんかへっちゃら（蟲我也不怕哩）	8	全季節	校庭或其他	平日	星期一至六	晴、陰	—	—
両手いっぱいの花（雙手捧花）	7	全季節	—	平日	星期一至五	晴、陰	○	—
入れ替わった教科書（被調換的教科書）	7	全季節	第一校舍	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—
新聞の話題	6	全季節	第二校舍	平日	星期一至五	晴、陰	—	—
ぬいぐるみ（布公仔）	6	全季節	—	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
花屋の店員	5	全季節	—	休日	星期六至日	晴、陰	—	—
おひるのインタビュー（午間採訪）	5	全季節	第一校舍	平日	星期一至五	晴、陰	○	發生率高
落とし物	5	全季節	校庭或其他	平日	星期一至六	晴、陰	—	—
花言葉（花語）	5、4	全季節	校庭或其他	平日	星期一至五	晴、陰	—	—
カミナリにびっくり（給閃電嚇一跳）	5、4	夏	第一或第二校舍	平日	星期一至六	陰	○	發生率頗高
頑固な蒼月たかね（頑固的蒼月）	5、4	全季節	其他	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—
ネクタイが曲がってるぞ（領帶歪了）	3	全季節	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
風でスカートが…（春光乍現…）	3	全季節	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率低
料理實習のクッキー（實習料理的曲奇）	3	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—
勉強を教えて（補習）	2	全季節	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰、雨	○	發生率頗高·Balance Status在遊戲及運動中間
のどを大切に（保重你的喉嚨）	2	全季節	第一校舍	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—
体操著（體操服）	2	全季節	校庭或其他	平日	星期一至五	晴、陰	—	—
バレーボールをやろう（來打排球吧）	1	全季節	校庭	平日	星期一至五	晴、陰	○	—
だ~れだ（估下係邊個）?	1	春、夏	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	—
いっしょに學校へ行きましょ（一起上學）	1	全季節	—	平日	星期一至六	晴、陰	—	—
貓大好き（貓我鍾意呀）	0	全季節	校庭或其他	平日	星期一至六	晴、陰	—	—
いっしょにおひる（午間在一起）	0	全季節	其他	平日	星期一至五	晴、陰	○	—
満開のさくら（櫻花盛放）	7、6	春	—	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率頗高
あまやどり（避雨亭）	8、7、5、4	春、秋	—	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率頗高
プールで（泳池中）…	8、7、5、4	夏	校庭	平日	星期一至六	晴、陰	—	—
セミの大合唱（蟬蟲大合唱）	8、7、5、4	夏	—	休日	星期日至六	晴、陰	—	—
風が氣持ちいいわね（清風送爽）	8、7、5、4	秋	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
雪ね	8、7、5、4	冬	—	平日	星期一至六	陰	—	發生率頗高

佐伯梢（SAEKI KOZUE）

—CV：吉川由彌

學年：3年5組
血型：AB型
性格：文靜、堅毅
興趣：讀書、裁縫、料理
運動：○
讀書：○
喜歡的禮物：有關刺繡的書本






身材矮小的家事專家，為人細心，但發怒時非同小可。與紺野遊季份屬舊相識，跟主角不同組別，在第二校舍較容易遇見她。

EPISODE	Kaname Check	季節	場所	日種	曜日	天氣	CG	備考
落とし物を拾ってくれた子(拾回失物的孩子)	無	春	第一或第二校舍	平日	星期一至五	晴、陰	○	—
圖書室で	無	春	第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
強制出會い(強制邂逅)	無	春	—	平日	星期一至六	晴、陰	○	必然會在五月尾發生(「圖書室で」未發生時)
美術部の佐伯梢	9、8、7、6	春、夏	第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率頗高
ちっちゃくって見えなかった(太細粒看不見)	9	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至五	晴、陰	—	—
梢の記憶力	8	全季節	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰	—	—
お買い物(購物)	8	全季節	—	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
姊弟之話	7	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	—
小魔神	7	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
なに讀んでんの(看什麼書呀)?	6	全季節	第二校舍	平日	星期一至五	晴、陰	○	—
幽靈コワイ…ドロドロ…(幽靈很可怕)	6	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	—
風でスカートが…(春光乍現…)	5	全季節	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率低
虫って大嫌いっ(臭蟲很討厭)!	5	全季節	校庭或其他	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
稻光(閃電)	5、4	夏	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率頗高
おにごっこ(捉鬼遊戲)?	5、4	全季節	第一校舍	平日	星期一至五	晴、陰	—	—
背が伸びてない(不會再長高)?	3	全季節	—	休日	星期日至六	晴、陰	○	—
少食だね(零食)	3	全季節	其他	平日	星期一至五	晴、陰	○	—
迷子(迷途小孩)	2	全季節	—	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
ぴったりの隙間(剛剛好的SIZE)	2	全季節	校庭或其他	平日	星期一至六	晴、陰	—	—
調理實習のお果子(烹飪實習的點心)	1	全季節	第二校舍	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—
だ~れだ(估下係邊個)?	1	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	—
ボタン(鈕扣)	0	春、秋、冬	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
てるてる坊主(天晴布和尚)	8、7、5、4	春、秋、冬	第一校舍	平日	星期一至六	雨	○	—
ブールで(泳池中)…	8、7、5、4	夏	校庭	平日	星期一至六	晴、陰	—	—
讀書感想文の本	8、7、5、4	夏	—	休日	星期一至六	晴、陰	○	發生率頗高
紅葉がきれいね(紅葉很美啊)	8、7、5、4	秋	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰	—	發生率頗高
編み物(編織物)	8、7、5、4	秋、冬	第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
雪だわ	8、7、5、4	冬	—	平日	星期一至六	陰	—	發生率頗高

紺野遊季（KONNO YUUKI）

—CV：野上ゆかな

學年：3年5組
血型：AB型
性格：諸事八卦、刁蠻任性、易發怒
興趣：讀書（主要是漫畫）、電影
運動：○
讀書：△
喜歡的禮物：高級布丁（プリン）







疊球部成員，表情多變、諸事八卦的態度令人留下深刻印象。講起引人發噱的話題就會失去常性般高聲大笑。與工藤翼子很夾得來，二人堪稱一對活寶。

EPISODE	Kaname Check	季節	場所	日種	曜日	天氣	CG	備考
雙子を見に來た(來看雙生子的)	無	春	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
命中っ!	無	春	校庭或其他	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
強制出會い(強制邂逅)	無	春	—	平日	星期一至六	晴、陰	○	必然會在五月尾發生(「命中っ!」未發生時)
ソフトボール(壘球)部の紺野遊季	9、8、7、6	春、夏	校庭或其他	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率頗高
のぞき(偷窺)?	9	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	—
食堂のプリン(布丁)	8	全季節	其他	平日	星期一至五	晴、陰、雨	○	—
カンが鋭い(感覺敏銳)?	8	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	—
掃除	7	全季節	—	平日	星期一至六	晴、陰	○	必然發生
笑いが止まらない(大笑不止)	7	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
梢見なかった(有見過梢嗎)?	6	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—
自轉車が故障した(單車壞了)	5	全季節	—	休日	星期日至六	晴、陰	○	—
雙子ってやつは…(雙生子哩…)	5	全季節	校庭或其他	平日	星期一至六	晴	○	—
パンを買い過ぎちゃった(買得太多麵包了)	5、4	全季節	其他	平日	星期一至五	晴、陰	○	—
アイスを買い食い(去買雪糕食)	5、4	全季節	—	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
拾ったサイフを返卻(交還執到的荷包)	3	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	—
用事を押しつけられる(強迫性工作)	3	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	—	—
休み時間に勉強(在休息時間溫習)	2	全季節	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
コンタクトなんだよ、わかる(隱形眼鏡啊、明白嗎)?	2	全季節	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
スカート短くない(裙子短不短)?	1	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率低
カラオケに行こうっ(去唱K吧)!	1	春、夏	—	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
ピアノ演奏(鋼琴演奏)	0	全季節	第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
相合傘(情侶傘)	8、7、4	春、秋	—	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率頗高
わたし、花粉症氣味なのよね	8、7、4	春、冬	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	—	發生率頗高
ブールで(泳池中)…	8、7、4	夏	校庭	平日	星期一至六	晴、陰	—	—
旅行へ行くのよ(去旅行)	8、7、4	夏	—	休日	星期日至六	晴、陰	—	—
さむさむ(好凍好凍)	8、7、4	冬	—	平日	星期一至六	陰	—	發生率頗高
靜電氣攻擊	8、7、4	冬	第一或第二校舍	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—



工藤翼子（KUDOU TSUBASAKO）

—CV：豐口めぐみ

學年：3年3組
血型：B型
性格：開朗、不拘小節
興趣：跑步、吃東西
運動：◎
讀書：✕
喜歡的禮物：魔法雜技書







酷愛運動和吃東西，為人自我中心，行動力高但做事魯莽。屬於校內水泳部，有較多穿著泳衣的Episode。

EPISODE	Kaname Check	季節	場所	日種	曜日	天氣	CG	備考
走る少女（疾走少女）	無	春	—	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
勘違いする少女（誤會了的少女）	無	春	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
強制出會い（強制邂逅）	無	春	—	平日	星期一至六	晴、陰	○	必然會在五月尾發生（「勘違いする少女」未發生時）
プールの掃除（打掃泳池）	9、8、7、6	春、夏	校庭	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率頗高
男子トレイから（由男廁出來）…?	9	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	—
水著で校內を（在校內穿泳衣）…	8	春、夏	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰	—	—
なんでネクタイ（綁領帶）?	8	全季節	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
學校まで競爭だっ（鬥快跑到學校）!	7	全季節	—	平日	星期一至六	晴、陰	—	發生率頗高·Balance Status在運動上
早トチリ	7	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	—
よく食べるな（胃口真大呀）~	6	全季節	其他	平日	星期一至五	晴、陰	○	—
教科書貸してくんない（借教科書給我好嗎）?	6	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—
自主的にお掃除（自主打掃）	5	全季節	校庭或其他	平日	星期一至五	晴、陰	—	—
變なアイデア（古怪的念頭）	5	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—
あたし，貓って苦手なのっ（我好怕貓的）!	5、4	全季節	—	平日	星期一至五	晴、陰	○	—
取れかかっているボタン（憑著這鈕扣）	5、4	全季節	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰、雨	○	—
寢不足でボ~~~（睡眠不足）	5、4	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	—
全部賣り切れ~（全部售罄）	3	全季節	其他	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—
ないしょのアイス（秘密食雪條）	3	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
風でスカートが…（春光乍現…）	2	全季節	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率低
校舍裏の秘密	2	全季節	校庭或其他	平日	星期一至五	晴、陰	—	—
だ~れだ（估下係邊個）?	1	春、夏	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰、雨	—	—
この問題わかる（識得這問題嗎）?	1	全季節	第一或第二校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率頗高·Balance Status在讀書上
体育がなくてつまんな~い（冇得體育好鬼悶）	0	全季節	第一校舍	平日	星期一至六	晴、陰	○	—
雨ばっかり（停不了的雨）	8、7、5、4	秋、冬	第一或第二校舍	平日	星期一至六	雨	—	發生率頗高
プールで（泳池中）…	8、7、5、4	夏	校庭	平日	星期一至六	晴、陰	—	—
ラジオ体操（RADIO體操）	8、7、5、4	夏	—	休日	星期日至六	晴、陰	—	—
夏休みの宿題が終わらない（暑期作業未做完）…	8、7、5、4	夏	住宅街	平日	星期一至六	晴、陰	—	發生率高
雪だっ!	8、7、5、4	冬	第一校舍	平日	星期一至六	陰	—	發生率頗高
や·き·い·も（煨·番·薯）	8、7、5、4	冬	校庭或其他	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率頗高

かなめ（KANAME）

—CV：大谷育江

學年：3年5組
性格：開朗活潑、囉唆
興趣：觀察人際關係
運動：○
讀書：○







主角的孿生姊姊，與其說是姊姊，倒不如說是朋友較妥當。由於她在KANAME CHECK中不帶有戀愛感情，Episode較其他角色更易掌握。

EPISODE	季節	場所	日種	曜日	天氣	CG	備考
バレー部のかなめ（排球部的KANAME）	全季節	校庭	平日	星期一至六	晴、陰	○	發生率頗高
午飯的菜式完全一樣	全季節	其他	平日	星期一至五	晴、陰	○	—
占いの話（占卜話題）	全季節	第一校舍	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—
えっ!~蒼月たかね訪問者	全季節	—	休日	星期日至六	晴、陰	—	—
ふたごで買い物（雙子購物團）	全季節	—	平日	星期一至五	晴、陰	○	—
だ~れだ（估下係邊個）?	春、夏	第一或第二校舍	平日	星期一至五	晴、陰、雨	—	—
プールで（泳池中）…	夏	校庭	平日	星期一至六	晴、陰	—	—



SPECIAL EPISODE×2



◆楽しい海水浴，內容是蒼月兄妹、主角姊弟和三宮太一齊齊到海灘游水

「五人海水浴」

發生條件

- 蒼月たかね的感情值在0、1或2位置
- かなめ的感情值在6或7位置
- 發生在7／24~8／1期間
- 睡醒之後發生

「三重奏」

發生條件

- 未曾邂逅佐伯梢、紺野遊季、工藤翼子三人
- 發生在五月尾
- 只會發生在校內

只要一直迴避三人的邂逅事件，到五月尾就可以一口氣認識三人，但三人的初期感情值會和正常的初期感情值有出入。

柳瀨里佳（YARASE RIKA）

—CV：村井かずさ











學年：3年4組
性格：偏激、好勝
學部：排球

自幼跟主角認識，本來感情十分要好，可是因為小六時情人節一件不愉快經歷，以致二人關係勢成水火。

水族館的約會？

兩人打賭小學時曾到此一遊的水族館旁邊是遊戲機中心還是便利店。今天重臨舊地，才發覺已改建為停車場。主角為免掃興，提議入水族館看企鵝，原本今次是冰釋前嫌的好機會，然而話題很快就扯到童年的經歷上…。

柳瀨：「哈哈，說起來又是呀～」
關谷（Default Name）：「那時我、里佳、KANA（KANAME）總是在一起哩！」
柳瀨：「就是嘛…」
關谷：「約埋KANA一齊就好了，那傢伙話今日有事。」
柳瀨：「是嗎？」
關谷：「六年級的時候，你將我在White Day送給你的糖果丟掉是不是？但我記不起為何你要這樣做？」
柳瀨：「不記得嗎？」
關谷：「咦？」
柳瀨：「那是你有錯在先哦！」
關谷：「我有錯？說什麼，你將我的一番好意…」
柳瀨：「難以置信！」
啪——！柳瀨一巴掌就打落關谷面上。
（主角已記不起自己將柳瀨所送的情人節朱古力丟失一事。）

本條笑（HONZYOUEMI）

—CV：山本麻里安











學年：3年1組
性格：親善、憂鬱
學部：無

笑容可掬的轉校生一名，她憑著親善的態度很快就跟其他同學熟絡。一次かなめ託主角將東西交給笑的機會，讓他看到笑鮮為人知的一面。

悲傷的側影

（剛到達課室的主角瞥見笑悲傷的側面）

關谷：「本條！」
本條：「？是關谷君嗎？」
關谷：「是，關谷朋貴。」
本條：「關谷君莫非是…」
關谷：「是，關谷要是我的孖生姐姐。」
本條：「果然，直至現在還沒有察覺哩。」
關谷：「那是因為長得不似。」
本條：「哈哈，沒有這回事，你們給我的感覺正好一樣。」
（中略）
與她談笑近十五分鐘，真是個開朗的女孩，大概剛才見到她獨個兒在課室悲傷的側面…是我看錯吧。

真弓千鶴（MAYUMI CHITURU）

—CV：小松里賀

學年：3年?組
性格：害羞
學部：無??

作為隱藏人物，她只會在二周目以後登場。她的攻略條件較其他角色苛刻：主角要在所有考試及運動會取得最佳成績，一般學校行事不好跳過。平時她只會寫情信轉情達意，直至畢業之日才會現身告白。

告白



（照信中意思來到了，沒有人…？）

關谷：「你是…？」
女孩：「我…我…」
關谷：「你是…真弓？」
女孩：「係…」
關谷：「幸會…」
女孩：「我…我叫真弓千鶴。」
關谷：「咦？真弓是姓氏嗎？」
真弓：「…沒錯」

（中略）

真弓：「很多謝你…今天來…」
關谷：「一直收到你寫的信」
真弓：「係…我一直以來都很留意你」
關谷：「一直…由哪時開始？」
真弓：「由開學…一直。」
關谷：「這麼早？」
真弓：「你或者記不起了，我開學時迷了路，好彩得你…」
關谷：「…你這般一說我又有點印象…」
真弓：「我又老套…讀書又差…運動白痴…一無是處，實在配不起你。所以我只要看見你的背影就滿足了。但是…升上三年級後才鼓起勇氣寫信給你，希望沒有給你添麻煩…」
關谷：「沒這回事，很高興收到你的信，一直都想知道寫信的是怎樣一位女孩。」
真弓：「真的嗎？不過因為是我，你會很失望嗎？」

（以下從略）

和泉結由子（IZUMI YUYUKO）

—CV：那須めぐみ











學年：別的中學
性格：文靜，痴情

久保田實青梅竹馬的女朋友，與主角有一面之緣。時常到校門等阿實放學，但此事卻招來阿實不滿。

公園獨愁

（她是…）
和泉：「呀，關谷君。」
關谷：「在這兒幹什麼？」
和泉：「今日又校門等阿實，即刻就俾佢發覺…」
關谷：「一定好嬲啦」
和泉：「…嗯，下次再來就絕交咁話…」
關谷：「阿實是逞強的，你來了，他會怕羞的」
和泉：「真的嗎？」
關谷：「大概」
和泉：「真擔心，又不是讀同一間中學，見到阿實的機會就會減少…然後有其他喜歡阿實的女仔出現我都唔知啦…」

（跟住關谷會點答呢？）

小野寺まどか（ONODERA MADOKA）

—CV：千葉千惠巳

學年：1年級
性格：孩子氣
學部：排球

かなめ的後輩，最近忙於樂隊的練習，正為主音歌手的人選頭痛，剛巧她有件事想求かなめ…。

大家姐！！

「大家姐——！！」一女生不知從哪兒殺出，擠進主角和かなめ中間。
朋貴：「…KANA，她是誰？」
かなめ：「哈哈，排球部的後輩。」
女生：「姐姐，他是誰？居然「KANA」「KANA」叫得咁親熱。」
朋貴：「我親熱？」
かなめ：「哈哈，まどか仲未知咩，佢係我孖生細路朋貴。」
まどか：「呼~原來如此。不過哩！那件事就請考慮一下啦？」
かなめ：「咦？呀！那件事哩！」
まどか：「拜託！今次非大家姐莫屬呀！」
かなめ：「等我考慮一下？」
かなめ將まどか打發走後，朋貴追問「那件事」所為何事，但得到的回應係：「唔關你事」






二階堂時子（NIKAIDOU TOKIKO）

—CV：芳野美樹

學年：3年2組
性格：品學兼優，才貌雙全
學部：學生會長

二階堂時子的惟一缺點是做事太認真，有點不近人情。自從主角代替自己坐上第一名的寶座後，即視他為假想敵。

圖書室苦讀

午膳時間來到圖書室，見到二階堂正埋首苦讀。
關谷：「二階堂，阻你一陣？」
二階堂：「剛剛睇完一段，有話快講。」
關谷：「午膳時間都要溫習？」
二階堂：「接替新學生會的工作好忙呀，邊有時間溫習？」
關谷：「所以連午膳時間都要…」
二階堂：「屋企根本無得專心溫習。」
關谷：「係咩？點解？」
二階堂：「你咁算視察敵情？」
關谷：「咦？其實無咁打算…」
二階堂：「算啦，我要繼續溫書，有說話下次先講。」





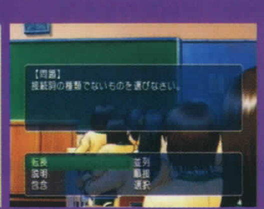

全試題連解答

《TLS3》是描述初中生的戀愛故事，所以遊戲內的試題亦頂多只及初中程度，雖如此說，社會及國語問題應該會難倒不少本地人吧。考試有好成績又怎樣？原來考試結果會影響Episode的發生，甚至True End的達成。可是即使答案全中亦不表示會得第一名，やる氣和Balance Status兩者都對名次起著決定性影響。












【社会科問題】

Q：2万5千分の1の地図で1kmは何センチ？
（在2万5千比1的地図中1km用幾多cm代表？）
A：4センチメートル
（4cm）

Q：長崎県、佐賀県に多い、入り組んで複雑な形をした海岸を何というか。
（在長崎県、佐賀県中常見、有錯綜複雑形状的海岸叫什麼名字？）
A：リアス（LIAS）式海岸

Q：〔　〕内に最も適した言葉を選びなさい。／鹿児島県は桜島の火山灰に覆われた水もちの悪い土壌の〔　〕が形成されている。
（選択〔　〕内最合適的詞語。／在鹿児島県形成由桜島的火山灰覆蓋帯水之劣質土壌〔　〕。）
A：シラス（CIRRUS）台地

Q：日本の最も南の島を選びなさい。
（選出日本最南的島嶼。）
A：沖ノ鳥島

Q：濃尾平野の西部には3つの川が集まっている。／このうち真ん中を流れる川はなんというか。
（濃尾平野西部由3条河流組成。／其中位於正中的河流叫什麼名字？）
A：長良川

Q：日本で最も降雪量が多いのはどの地方か選びなさい。
（選出日本降雪量最多的地方。）
A：北陸

Q：阿蘇山の火口近くの凹部の地形をなんというか。
（阿蘇山火山口附近凹部的地形叫什麼名字？）
A：カルデラ（CALDERA－破火山口）

Q：志摩半島沿岸で多く養殖されるものはなにか。
（志摩半島沿岸大量養殖了什麼？）
A：真珠

Q：愛知県から岐阜県にかけて広がる平野の名前を答えなさい。
（由愛知県伸延至岐阜県的広闊平原叫什麼名字？）
A：濃尾平野

Q：日本で一番大きい湖はどれか。
（日本最大的湖泊是那個？）
A：琵琶湖

Q：日本で一番大きい湖がある都道府県名を答えなさい。
（日本最大湖位於那個都道府県？）
A：滋賀県

Q：江戸時代に井伊直弼が暗殺された事件をなんというか。
（江戸時代井伊直弼被暗殺的事件名称。）
A：桜田門外の変

Q：太平洋戦争終結時、日本の無条件降伏を勧告した宣言は何か。
（太平洋戦争終結時、要求日本無条件投降的条約。）
A：ポツダム（POTSDAM）宣言

Q：日本人で初めてノーベル賞を受賞したのは誰か。
（第一個獲得諾貝爾奨的日本人是誰？）
A：湯川秀樹

Q：私の父親のお姉さんの長男は、私の何か。
（我父親姐姐的長子是我的什麼人？）
A：いとこ（表兄弟）

Q：私の父親のお姉さんの長男は、私から見て何親等か。
（我父親姐姐的長子是我的幾多親等？）
A：4親等

Q：夫婦と結婚していない子供だけで構成される家族をなんと言うか。
（夫婦没有結婚只由孩子構成的家族叫什麼？）
A：核家族

Q：『法の精神』で三権分立を唱えたフランスの思想家は誰か。
（提倡用『法之精神』将三権分立的法国思想家是誰？）
A：モンテスキュー（MONTESQUIEU）

Q：日本国憲法の三大原則は『国民主権』『基本的人権の尊重』ともうひとつ何か。
（日本国憲法的三大原則包括『国民主権』、『基本的人権尊重』和什麼？）
A：平和主義（和平主義）

Q：戦争の放棄、戦力の不保持、交戦権の否認が規定されているのは日本国憲法の第何条か。
（規定放棄戦争、不保持戦力、否認交戦権的日本国憲法為第幾条？）
A：9条

Q：国民の三大義務は『教育』『勤労』ともうひとつは何か。
（国民的三大義務包括『教育』、『勤労』和什麼？）
A：納税

Q：地方政治の単位である都道府県、市町村のことをなんと呼ぶか。
（作為地方政治単位的都道府県、市町村叫什麼？）
A：地方自治体

Q：消費支出に占める食費の割合をなんというか。
（消費支出中食費所占的比例叫什麼？）
A：エンゲル（ENGEL）係数

Q：企業どうしが協定を結ぶことをなんというか。
（企業同業間締結的協定体為何？）
A：カルテル（KARTEL）

Q：国が民間から資金を借りるために発行するものをなんというか。
（由国内民間籌集資金而発行的東西。）
A：国債

Q：労働三法とは『労働基準法』『労働関係調整法』ともうひとつは何か。
（労働三法包括『労働基準法』、『労働関係調整法』和什麼？）
A：労働組合法

Q：労働三権とは『団結権』『団体交渉権』ともうひとつは何というか。
（労働三権包括『団結権』、『団体交渉権』和什麼？）
A：争議権

Q：雇用主が労働条件を守っているかどうかを監督するために各地に設置された行政機関を何というか。
（為監察雇主有否遵守労働条件而在各地設置的行政機関為何？）
A：労働基準監督署

Q：世界の子供たちの保健・福祉の向上を目的とした機関はどれか。
（以改善世界児童們的保健、福祉為目的之機構叫什麼名字？）
A：UNICEF（国連児童基金）

Q：神通川下流域で発生したカドミウムを原因とした公害を何というか。
（在神通川下流域発生、因CADMIUM所造成的公害是什麼？）
A：イタイイタイ（ITAIITAI）病

Q：〔　〕内に最も適した言葉を選びなさい。／通貨量が市場に多く出回り通貨の価値が下がった状態を〔　〕という。
（選択〔　〕内最合適的詞語。／貨幣流通量在市場増多、幣値下降的状態為〔　〕。）
A：インフレーション（通貨膨脹）

Q：国税の中で直接税は『所得税』『法人税』『相続税』ともうひとつはなにか。
（国税中的直接税包括『所得税』、『法人税』、『相続税』和什麼？）
A：贈与税

Q：預金の種類は『普通』『定期』『通知』ともうひとつはなにか。
（銀行儲蓄金的種類包括『普通』、『定期』、『通知』和什麼？）
A：当座

Q：衆議院解散時の総選挙後、30日以内に召集され、内閣総理大臣を指名する国会をなんというか。
（衆議院解散時的総選挙後、在30日内召集、由内閣総理大臣提名的国会叫什麼名字？）
A：特別国会

Q：〔　〕内に最も適した言葉を選びなさい。／予算はまず先に〔　〕に提出されなければならない。
（選択〔　〕内最合適的詞語。／予算必須先在〔　〕提出。）
A：衆議院

Q：藤原京、平城京があった都道府県はどれか。
（藤原京、平城京位於那個都道府県？）
A：奈良県

Q：日本最北端の岬はどこか。
（位処日本最北端的海角在那児？）
A：宗谷岬

Q：日本で最も長い川はどれか。
（日本最長的河流是那一条？）
A：信濃川

Q：〔　〕内に最も適した言葉を選びなさい。／山口県の秋吉台は〔　〕地形で、大鍾乳洞で有名である。
（選択〔　〕内最合適的詞語。／山口県的秋吉台属於〔　〕地形で、以大鍾乳洞最為有名。）
A：カルスト（KARST－溶洞）

Q：北方領土で一番大きい島を答えなさい。
（回答北方領土中最大的島嶼。）
A：択捉島





【数学科問題】

Q：次の式をaについて解きなさい。（計算下式中a的值）／s＝（3a＋5）÷b
A：a＝（sb－5）÷3

Q：次の不等式を解きなさい。（解下列不等式）／2x－3＞－3x＋7
A：x＞2

Q：y＝2x＋3でxが2増えるとyは？
（y＝2x＋3中将x＋2、y会怎様？）
A：4増える

Q：直線y＝2x＋4とy軸の交点の座標を求めなさい。
（求直線y＝2x＋4与y軸交点的座標。）
A：（0，4）

Q：五角形の内角の和を求めなさい。
（求五角形的内角和。）
A：540度

Q：五角形の外角の和を求めなさい。
（求五角形的外角和。）
A：360度

Q：三角形の合同条件でないものを選びなさい。
（選出那個不是三角形的全等条件。）
A：三つの角が等しい（三角相等）
三辺の長さが等しい（三辺長度相等）
二辺と挟む角が等しい（二辺与夹角相等）
（第一項為正確答案）

Q：三角形の面積を求める式を選びなさい。
（選択求出三角形面積的公式。）
A：底辺×高さ÷2

Q：三角形の相似条件でないものを選びなさい。
（選出那個不是三角形的相似条件。）
A：面積が等しい（面積相等）
2つの角が等しい（2角相等）
一辺とその両端の角が等しい（一辺与其両端之角相等）
（第一項為正確答案）

Q：円の面積を求める式を選びなさい。
（選択求出円形面積的公式。）
A：半径×半径×円周率

Q：1，3，5，6，8，12，14の平均値を求めなさい。
（求1，3，5，6，8，12，14的平均值）
A：7

Q：1から10までの和を求めなさい。
（求1～10之和。）
A：55

Q：直径4の球の体積を求めなさい。／ただし円周率は3として計算しなさい。
（求直径為4的球体体積。／設円周率為3。）
A：32

Q：球の表面積を求める式を選びなさい。
（選択求出球体表面積的公式。）
A：半径×半径×円周率×4

Q：半径8、中心角45°の扇形の面積を求めなさい。／ただし円周率は3として計算しなさい。
（求出半径為8、中心角45°的扇形面積。／設円周率為3。）
A：24

Q：サイコロを2個同時に投げたとき、出た目の和が7になる確率を求めなさい。
（同時投出2個骰子、求其結果総和為7的機率。）
A：6分の1

Q：直角を挟む2辺の長さがそれぞれ12、5の直角三角形の斜辺の長さを求めなさい。
（直角三角形中、夾着直角的辺長分別為12及5、求斜辺的長度。）
A：13

Q：二次関数のグラフのことをなんと呼ぶか、以下の中から選びなさい。
（二次関数的GRAPH叫什麼？）
A：放物線

Q：1，2，3，4，5の中の素数をすべて選びなさい。
（選出1，2，3，4，5中的所有質数。）
A：2，3，5

Q：28の約数は何個あるか答えなさい。
（28的因数有幾多個？）
A：6個

Q：28の約数をすべて足すといくつになるか答えなさい。
（求28的所有因数総和。）
A：56

Q：対角線が9本の図形は何角形か答えなさい。
（有9条対角線的図形叫什麼？）
A：六角形

Q：次の式でxを求めなさい。（求下式中x之值。）／2：3＝x：9
A：6

Q：八角形の対角線は何本か答えなさい。
（八角形的対角線有幾多条？）
A：20本

Q：y＝ax＋bが原点を通るとき、正しいものを以下の中から選びなさい。
（若y＝ax＋b通過原点、則代表...）
A：b＝0

Q：次の中から面積が12であるものを選びなさい。
（選出下列中面積為12図形。）
A：底辺4高さ6の三角形

Q：正八面体の1つの面の形はどれであるか、以下の中から選びなさい。
（正八面体的其中一個面的形状為何？）
A：正三角形

Q：コインを3個投げたとき、すべてのコインが同じ面が出る確率を求めなさい。
（投出3個硬幣、全部硬幣都朝向同一面的機率為何？）
A：4分の1

Q：高さ6、斜辺10の直角三角形の面積を求めなさい。
（求高度為6、斜辺長10的直角三角形面積。）
A：24

Q：次の不等式を解きなさい。（解下列不等式。）／－2x＋4＞10
A：x＜－3

Q：196の平方根を求めなさい。（求196的平方根。）
A：±14

Q：2，3，5，7の次の素数を選びなさい。
（選出継2，3，5，7之後的質数。）
A：11

Q：以下の中で最小のものを選びなさい。（選出以下最小值。）／0，2，－3，5，－10，20
A：－10

Q：次の計算をしなさい。／1÷3×3
A：1

Q：『三平方の定理』とは何の定理であるか答えなさい。
A：直角三角形の三辺の長さの関係をあらわす

Q：2つの点（－3，0）、（0，6）を通る直線の式を選びなさい。
（求通過（－3，0）、（0，6）2点的直線方程式。）
A：y＝2x＋6



【理科問題】

Q：〔　〕内に最も適した言葉を選びなさい。／2つ以上の物質から1つの新しい性質をもつ物質ができる化学変化を〔　〕という。
（選択〔　〕内最合適的詞語。／由2種或以上物質組成1種擁有新特性物質的化学変化称為〔　〕。）
A：化合

Q：〔〕内に最も適した言葉を選びなさい。／1つの物質が2つ以上の物質に分かれる化学変化を〔　〕という。
（選択〔　〕内最合適的詞語。／由1種物質分為2種或以上物質的化学変化称為〔　〕。）
A：分解

Q：水素と酸素から水を生成した。水素＋酸素の質量と水の質量の関係として正しいものを選びなさい。
（HYDROGEN和OXYGEN生成水、HYDROGEN＋OXYGEN的質量与水的質量有什麼関係？）
A：等しい

Q：〔　〕内に最も適した言葉を選びなさい。／化学反応前の物質の質量の総和と、反応後の質量の総和は変わらない。これを〔　〕の法則という。
（選択〔　〕内最合適的詞語。／化学反応前物質的質量総和、及反応後的質量総和不変、此為〔　〕法則。）
A：質量保存

Q：次の中で元素記号でないものを選びなさい。
（下列各項那一項不属於元素記号。）
A：Bu
Au（GOLD）
Cu（COPPER）
Fe（IRON）
He（HELIUM）
AL（ALUMINLIUM）
（第一項為正確答案）

Q：銅０．８ｇは酸素０．２ｇと反応し、酸化銅が１ｇできる。いま４ｇの銅が２ｇの酸素中で反応すると何ｇの酸化銅ができますか。
（０．８ｇ銅与０．２ｇＯＸＹＧＥＮ産生反応、生成１ｇＣＯＰＰＥＲ ＯＸＩＤＥ。那麼４ｇ銅跟２ｇＯＸＹＧＥＮ産生反応、又会生成幾多ｇＣＯＰＰＥＲＯＸＩＤＥ？）
Ａ：５ｇ

Q：人が食物を摂ってから排セツするまでに通る器官の順序を示したとき、〔 〕に入るものを選びなさい。／ロ→食道→胃→〔 〕→小腸→大腸
（列出食物由人体摂取至排泄一刻所通過器官的順序…）
Ａ：十二指腸

Q：〔 〕内に最も適した言葉を選びなさい。／炭水化物はだ液に含まれる〔 〕により麦芽糖に分解されて飲み込まれる。
（選択〔 〕内最合適的詞語。／炭水化合物由唾液中的〔 〕分解而変成麦芽糖消化。）
Ａ：アミラーゼ（ＡＭＹＬＡＳＥ）

Q：光合成に必要ないものを選びなさい。
（選出進行光合作用中不必要的東西。）
Ａ：酸素
二酸化炭素
葉緑素
太陽光
（第一項為正確答案）

Q：人の心臓に関係ないものを選びなさい。
（選出与人類心臓無関的東西。）
Ａ：下心弁

Q：白血球の働きを述べているものを選びなさい。
（選出白血球的功能。）
Ａ：食菌作用

Q：次の中で『反射』に関係するものを選びなさい。
（選出下列中与『反射』有関的部位。）
Ａ：せき髄（背髄）

Q：次の中で昆虫でないものを選びなさい。（選出下列中那一項不属於昆虫。）
Ａ：くも（蜘蛛）
かまきり（螳螂）
ごきぶり（ＣＯＣＫＲＯＡＣＨ）
カブトムシ（甲虫）
クワガタ（鍬形）
てんとう虫（点灯虫）
（第一項為正確答案）

Q：〔 〕内に最も適した言葉を選びなさい。／水蒸気が飽和状態になり、凝結しはじめる温度を〔 〕という。
（選択〔 〕内最合適的詞語。／水蒸気呈飽和状態、而開始凝結的温度称為〔 〕。）
Ａ：露点

Q：呼吸に直接関係のないものを選びなさい。
（選択与呼吸無直接関係的項目）
Ａ：網膜
肺
横隔膜
えら（鰓）
気管
（第一項為正確答案）

Q：〔 〕内に最も適した言葉を選びなさい。／リトマス試験紙が青色になるのは〔 〕である。
（選択〔 〕内最合適的詞語。／ＬＩＴＭＵＳ ＰＡＰＥＲ呈現藍色時代表〔 〕。）
Ａ：アルカリ（ＡＬＫＡＬＩ）性

Q：〔 〕内に最も適した言葉を選びなさい。／ＢＴＢ溶液が黄色になるのは〔 〕である。
（選択〔 〕内最合適的詞語。／ＢＴＢ溶液呈現黄色時代表〔 〕。）
Ａ：酸性

Q：〔 〕内に最も適した言葉を選びなさい。／物体と物体の間には互いに引き合う〔 〕が働く。
（選択〔 〕内最合適的詞語。／物体与物体間互相吸合是因為〔 〕的関係。）
Ａ：引力

Q：〔 〕内に最も適した言葉を選びなさい。／物質が速度一定で移動するとき、その物質の運動を〔 〕という。
（選択〔 〕内最合適的詞語。／物質按一定速度移動時、它正進行〔 〕。）
Ａ：等速直線運動

Q：次の物質のうち、水に溶けて電離するものをすべて選びなさい。（選出可在水中溶解電離的所有物質）／ａ食塩 ｂ砂糖 ｃ塩化銅 ｄメタノール（ＭＥＴＨＡＮＯＬ甲醇）
Ａ：ａ，ｃ

Q：地球にもっとも近い恒星を選びなさい。
（選出最近地球的恒星。）
Ａ：太陽

Q：マグマが急に冷えて固まった火成岩をなんと呼ぶか、以下の中から選びなさい。
（以下那一種是由熔岩急促冷卻凝固而成的火成岩？）
Ａ：火山岩

Q：１．５Ｖの乾電池を２つ直列につないだ場合の電圧はいくつか。
（将２枚１．５Ｖ的乾電池直列連接会輸出幾多電圧？）
Ａ：３Ｖ

Q：１．５Ｖの乾電池を２つ並列につないだ場合の電圧はいくつか。
（将２枚１．５Ｖ的乾電池並聯会輸出幾多電圧？）
Ａ：１．５Ｖ

Q：次のうち『鳥類』の特徴でないものを選びなさい。
（以下那一項不是『鳥類』的特徴？）
Ａ：胎生
恒温
肺呼吸
背骨がある
（第一項為正確答案）

Q：〔 〕内に最も適した言葉を選びなさい。／有機物とは〔 〕を含んだ物質のことである。
（選択〔 〕内最合適的詞語。／有機物是指含有〔 〕的物質。）
Ａ：炭素

Q：次のうち『生殖』に関係のないものを選びなさい。
（以下那一項与『生殖』無関？）
Ａ：結合
受精
分裂
胞子
出芽
（第一項為正確答案）

Q：次のうち『血液』に含まれないものを選びなさい。
（以下那一項不存在於『血液』之中？）
Ａ：黄色体
白血球
赤血球
血しょう
血小板
（第一項為正確答案）

Q：次のうち『重力』の説明として最も適しているものを選びなさい。
（以下那一項最適於説明『重力』？）
Ａ：引力と遠心力の合成

Q：次のうち地震の『震度』の説明として最も適しているものを選びなさい。
（以下那一項最適於説明『震度』？）
Ａ：震度計に基づく地震の強さを表す

Q：砂場の砂の中に磁石を差し込んだところ、磁石に粉上のものが付着した。これをなんと呼ぶか、選びなさい。
Ａ：砂鉄

Q：地球は大きな磁石であると考えられている。北極は何極か。
（若将地球比作大磁石、北極是什麼極？）
Ａ：Ｓ極

Q：空気１立方メートルに含むことができる水蒸気の量をなんと呼ぶか、選びなさい。
（１立方米空気可含的水蒸気量叫什麼？）
Ａ：飽和水蒸気量

Q：次のうち『肝臓』の働きでないものを選びなさい。
（以下那一項不属於『肝臓』的功能？）
Ａ：血液のろ（濾）過
胆汁の分泌
栄養分の貯蔵
解毒
（第一項為正確答案）

Q：〔 〕内に最も適した言葉を選びなさい。／電圧と電流は比例する。これを〔 〕という。
（選択〔 〕内最合適的詞語。／〔 〕提及電圧与電流成一定比例。）
Ａ：オームの法則（ＯＨＭ’Ｓ ＬＡＷ）

Q：次のうち『分子』の説明として最も適しているものを選びなさい。
（以下那一項最適於説明『分子』？）
Ａ：物質としての性質を持つ最小の粒子

Q：月面上で物体の重さを調べるのに最も適している機器を選びなさい。
（選択在月面上量度重量的最適用機器。）
Ａ：天秤

Q：圧力なべを使うと料理がよく煮える。その理由として最も適しているものを選びなさい。
（圧力鍋可烹調料理、最合理解釈是什麼？）
Ａ：圧力が上がり沸点が上がるため（沸点随着圧力上昇而上昇）

Q：心臓の右心房につながっている血管はどれか、選びなさい。
（選出連接心臓右心房的血管。）
Ａ：大静脈

Q：次の中で『エタノール』に含まれていない元素を選びなさい。
（以下那一項是ＥＴＨＡＮＯＬ一乙醇中不存在的元素）
Ａ：窒素（Ｎ）
炭素（Ｃ）
水素（Ｈ）



酸素（O）
（第一項為正確答案）

Q：ある抵抗に４Ｖの電圧をかけたとき２Ａの電流が流れた。この抵抗は何Ωか。
（４Ｖ電圧在某電阻下可讓２Ａ電流流通、求電阻。）
A：２Ω

Q：ある抵抗に４Ｖの電圧をかけたとき２Ａの電流が流れた。このときの電力は何Ｗか。
（４Ｖ電圧在某電阻下可讓２Ａ電流流通、求此時的電力。）
A：８Ｗ

Q：石灰水にある気体を通したところ白くにごった。／ある気体とはなにか、選びなさい。
（某種気体通過石灰水時変成白色、那是気体是什麼？）
A：二酸化炭素

Q：オゾン層を破壊するといわれる物質を選びなさい。
（選出破壊ＯＺＯＮＥ層的物質。）
A：フロンガス(ＨＡＬＯＧＥＮＡＴＥＤ ＨＹＤＲＯＣＡＲＢＯＮ)

Q：オゾン層破壊により増えているものを選びなさい。
（以下那一項是因ＯＺＯＮＥ層被破壊而増加？）
A：紫外線

Q：空気中に最も多く含まれる物質を選びなさい。
（選出空気中含量最多的物質。）
A：窒素

Q：〔　〕内に最も適した言葉を選びなさい。／糸でつるした物体が落下しないのは糸の〔　〕のためである。
（選択〔　〕内最合適的詞語。／被糸吊住的物体不会落下、是因為〔　〕的縁故。）
A：張力

Q：〔　〕内に最も適した言葉を選びなさい。／斜面に置いたものが下へすべり落ちないのは／〔　〕のためである。
（選択〔　〕内最合適的詞語。／放置在斜面的物件不会下滑、是因為〔　〕的縁故。）
A：摩擦力

Q：〔　〕内に最も適した言葉を選びなさい。／一定の高さにある物質が持つ位置エネルギーは／〔　〕。
（選択〔　〕内最合適的詞語。／位於一定高度的物質所持有的位能是〔　〕。）
A：質量に比例する（与質量成正比）

Q：８０ｇの水に４０ｇの氷が浮いている。今この氷が溶けた時、何ｇの水になるか。
（４０ｇ氷浮在８０ｇ的水上、当氷溶解後会剰下幾多ｇ水。）
A：１２０ｇ



【英語問題】

Q：『彼はアメリカにいた』を英語にしなさい。
A：He was in America.

Q：『私はアメリカに行った』を英語にしなさい。
A：I went to America.

Q：次の〔　〕に最も適する語を選びなさい。／He〔　〕busy today.
A：is

Q：次の〔　〕に最も適する語を選びなさい。／He〔　〕busy yesterday.
A：was

Q：『see』の過去形を選びなさい。
A：saw

Q：『あなたはアメリカに行きましたか？』を英語にしたとき〔　〕に最も適する語を選びなさい。／〔　〕you go to America?
A：Did

Q：『私は明日勉強するつもりです』を英語にしたとき〔　〕に最も適する語を選びなさい。／I'm〔　〕study tomorrow.
A：going to

Q：『静かにしてください』を英語にしなさい。
A：Be quiet.

Q：次の英文で正しいものを選びなさい。
A：He has much money.

Q：疑問符『why』に対して答える場合に最も適した単語を選びなさい。
A：because

Q：『can』の過去形を選びなさい。
A：could

Q：『must』の過去形を選びなさい。
A：had to

Q：『彼はなんて早く走るんだろう』を英語にしなさい。
A：How fast he runs!

Q：次の文の日本語訳を選びなさい。／I stop to smoke.
A：私はタバコを吸うために立ち止まった

Q：次の文の日本語訳を選びなさい。／I stop smoking.
A：私はタバコを吸うのをやめた

Q：『それが最もよい規則だ』を英語に直しなさい。
A：It is a best rule.

Q：『私は東京を訪れたことがあります』を英語にしなさい。
A：I have visited Tokyo.

Q：次の単語のうち仲間はずれを選びなさい。
（選択不同類的単詞。）
A：tennis
swim
skate
ski
（第一項為正確答案）

Q：次の接続詞のうち『時』を表わさないものを選びなさい。
（選択与表示『時』無関的接続詞。）
A：though
when
while
until
since
after
（第一項為正確答案）

Q：『write』の過去形を選びなさい。
A：wrote

Q：『write』の過去分詞を選びなさい。
A：written

Q：『come』の過去形を答えなさい。
A：came

Q：『come』の過去分詞を答えなさい。
A：come

Q：『go』の過去分詞を答えなさい。
A：gone

Q：次の文の日本語訳を選びなさい。／They don't have to eat.
A：彼らは食べる必要はない

Q：次の文の日本語訳を選びなさい。／They mustn't eat.
A：彼らは食べてはならない

Q：次の文の日本語訳を選びなさい。／The door will not open.
A：そのドアが開こうとしない

Q：『一緒に帰ろう』を英語にしたとき〔　〕に入る語を選びなさい。／〔　〕go home.
A：Let's

Q：次の文をなんと呼ぶか。／I don't know who he is.
A：間接疑問

Q：次の文をなんと呼ぶか。／I'm going to the sky.
A：未来形

Q：次の文をなんと呼ぶか。／What a tall boy he is!
A：感嘆文

Q：次の文をなんと呼ぶか。／Yasu is taller than I.
A：比較級

Q：次の語句のうち『～した方がよい』の意味の語句を選びなさい。
A：had better

Q：次の語句のうち『～すべき』の意味の語句を選びなさい。
A：should

Q：次の語句のうち前置詞でないものを選びなさい。
A：buy

Q：『彼は私にそれを手渡した』を英語に直しなさい。
A：He handed it to me.

Q：次の中から過去分詞でないものを選びなさい。
A：went

Q：現在完了形で表現できないものを選びなさい。
A：状態変化



Q：次の英文を日本語に訳しなさい。／They are chinese.
A：それらは磁器です

Q：次の英文を日本語に訳しなさい。／They are Chinese.
A：彼らは中国人です
（注意大小楷的分別。）



【国語（日語）問題】

Q：次の中から対義語の組み合わせが不正なものを選びなさい。
（選出不正確的対義語組合。）
A：供給ー消費
拡大ー縮小
単純ー複雑
原因ー結果
主観ー客観
高価ー安価
（第一項為正確答案）

Q：次の中から類義語の組み合わせが不正なものを選びなさい。
（選出不正確的類義語組合。）
A：欠乏ー充実
利点ー長所
経験ー体験
手段ー方法
改善ー改良
帰路ー復路
（第一項為正確答案）

Q：次の慣用句で誤っているものを選びなさい。
（選出錯誤的慣用句。）
A：耳をあらう

Q：ことわざ『猿も木から落ちる』（智者千慮、必有一失）と似た意味でないことわざを選びなさい。
（選出以下那句諺語沒有跟『猿も木から落ちる』相似的意義。）
A：豚もおだてりゃ木に登る
弘法も筆の誤り
河童の川流れ
（第一項為正確答案）

Q：次の俳句の季語を答えなさい。／菜の花や月は東に日は西に

菜の花
A：花

Q：次の中で尊敬語が使われている文を選びなさい。
A：お召し上がり下さい。

Q：『土佐日記』の作者を答えなさい。
A：紀貫之

Q：『浮雲』の作者を答えなさい。
A：二葉亭四迷

Q：『舞姫』の作者を答えなさい。
A：森鴎外

Q：『走れメロス』の作者を答えなさい。
A：太宰治

Q：次の中で謙譲語が使われているものを選びなさい。
A：拝見いたします。

Q：〔〕部分の漢字として正しいものを選びなさい。／お茶が〔あつ〕すぎてすぐには飲めなかった。
A：熱

Q：〔〕部分の漢字として正しいものを選びなさい。／期限通りに受験料を〔おさ〕めた。
A：納

Q：〔〕部分の漢字として正しいものを選びなさい。／健康診断で身長を〔はか〕る。
A：測

Q：次の文で敬語の使い方が誤っている部分を正しい言葉に直すとどれになるか選びなさい。（改正下文中錯誤使用敬語的部分。）／お客さまが参りましたので、会議室へご案内いたしました。
A：いらっしゃいました

Q：次のうち夏目漱石の作品でないものを選びなさい。
（下列那一個不是夏目漱石的作品？）
A：銀河鉄道の夜
こころ
ぼっちゃん
吾輩は猫である
（第一項為正確答案）

Q：次のうち宮沢賢治の作品でないものを選びなさい。
（下列那一個不是宮沢賢治的作品？）
A：吾輩は猫である
銀河鉄道の夜
注文の多い料理店
風の又三郎
（第一項為正確答案）

Q：〔〕内の漢字の読みを選びなさい。／願い事が〔成就〕した。
A：じょうじゅ

Q：〔〕内の漢字の読みを選びなさい。／新たに二つの神社を〔建立〕した。
A：こんりゅう

Q：〔〕内の漢字の読みを選びなさい。／入会金を〔徴収〕する。
A：ちょうしゅう

Q：〔〕内の漢字の読みを選びなさい。／道なりに進むと〔緩やか〕なカーブが続く。
A：ゆるやか

Q：次のことわざで正しいものを選びなさい。
（選出正確的諺語。）
A：果報は寝て待て（有福不用忙）

Q：『小春日和』の季節を答えなさい。
A：冬

Q：接続詞の種類でないものを選びなさい。
（選択不屬於接続詞種類的項目。）
A：包含
順接
選択
並列
転換
説明
（第一項為正確答案）

Q：次の慣用句の〔　〕に入る語句を選びなさい。／〔　〕を濁す［適当に場をごまかすこと］（敷衍対応）
A：お茶

Q：〔〕内の漢字の読みを選びなさい。／宛名を書いたラベルを〔貼付〕してください。
A：ちょうふ

Q：『食べる』の尊敬語として最も適しているものを選びなさい。
A：召し上がる

Q：『食べる』の謙譲語として最も適しているものを選びなさい。
A：いただく

Q：次の中から魚類を選びなさい。
A：河豚

Q：〔〕内の漢字の読みを選びなさい。／成果の出ない委員を〔更迭〕する。
A：こうてつ

Q：〔〕内の漢字の読みを選びなさい。／このまま続ける気持ちがないことを〔示唆〕した。
A：しさ

Q：正しい漢字で書かれた四字熟語を選びなさい。
A：東奔西走

Q：『春はあけぼの』から始まる作品の作者を選びなさい。
A：清少納言

Q：三大和歌集は『古今和歌集』『新古今和歌集』とどれであるか選びなさい。
A：万葉集

Q：三大随筆は『枕草子』『徒然草』とどれであるか選びなさい。
A：方丈記

Q：枕詞『たらちねの』は何を表すか選びなさい。
A：母

Q：動詞の活用の種類でないものを選びなさい。
（選出不屬於動詞活用種類的項目。）
A：序二段
五段
上一段
下一段
カ変
サ変
（第一項為正確答案）

Q：品詞の活用形でないものを選びなさい。
（選出不屬於品詞活用形的項目。）
A：否定
未然
連用
終止
連体
仮定
（第一項為正確答案）

Q：次の品詞のうち活用しないものを選びなさい。
A：副詞
動詞
形容詞
形容動詞
助動詞
（第一項為正確答案）

Q：助詞の種類でないものを選びなさい。
A：同格助詞
格助詞
接続助詞
副助詞
終助詞
（第一項為正確答案）

強化零件一覽

PARTS 名	效果說明
ブースター	移動加+1
高性能ガソリンエンジン	移動加+1 運動性+1 限界+10
ホバークラフト	在地上移動時不受任何地形影響
マグネットコーティング	運動性+5 限界+20
コンピューター・コア	運動性+10 限界+15
バイオセンサー	運動性+15 限界+25
サイコフレーム	運動性+20 限界+30
チョバムアーマー	最大HP 值+500 裝甲+150
ハイブリッドアーマー	最大HP 值+800 裝甲+150
ナノマシンユニット	每 TURN 開始時HP 回復（10%）
高性能レーダー	除地圖武器和射程範圍是1 的武器之外，所有武器的射程+1
デュアルセンサー	所有武器命中率+10%
VR メット	所有武器命中率+20%
高性能照準器	所有武器命中率+30%
ハリーの眼鏡	所有武器命中率+50%
防塵裝置	裝備後機體對地上的地形適應變成 A
テム=レイの回路	移動力-1 運動性-5 限界-10 不過修理費變成10
大型ジェネレーター	最大EN 值+100
ソーラーパネル	每 TURN 開始時EN 回復（10%）
對ビームコーティング	對激光武器損害程度減輕700
I フィールドバリア	對激光武器損害程度減輕850
ドンキーのパン	完全回復SP，用完即棄
プロペラントダンク	完全回復EN， 用完即棄
カートリッジ	完全回復EN和彈數， 用完即棄
リペアキット	完全回復HP， 用完即棄

GAME PS GAME DATA

生產商	BANPRESTO
售價	6980日圓／限定版9800日圓
容量	CD-ROM
記憶	5 BLOCK
發售日	發售中

PS／S・RPG／對應DUAL SHOCK

TEXT BY SAKURA KI



未來世界月和地之戰

前文提要：為了要避過將要來襲的衝擊波，地球和月面正準備以伊捷斯計畫來保護地球圈安全。泰坦斯以進行伊捷斯計畫為藉口，強搶三一萬能俠和光子力研究所等地方，還把有關的人囚禁起來。在僥倖逃出來的舊隆巴納艦隊成員努力下，終於漸地把所有成員救了出來。泰坦斯的佐米托夫在控制下的MACROSS上，舉行成為地球聯邦軍的大總統的典禮。眾人為了阻止典禮進行，因而向MACROSS大舉進攻。就在這個時候白河愁竟然在泰坦斯那裡出現，還駕駛新古蘭修向眾人發動攻擊。這一場驚天地的戰鬥，眾人最終合力把新古蘭修消滅。可是白河愁的爆炸，令到時空產生裂開，還把在場的所有人吸走。當眾人來了這個叫佐那的未來地球，為了要找尋失去的同伴而又再涉入這裡的戰爭中。

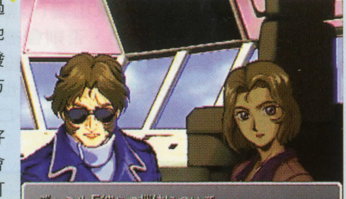
第15A話 把力量給你（あなたに，力を…）

MIN. MAX.

故事



在狄花的幫助下，加洛特取得了GUNDAM X，阻止了沙基亞的捕捉狄花，並且逃離扎美魯的艦隻。為尋找同伴的嘉美尤等人與他們的機體，暫時置放在扎美魯的艦中。經過一夜的追蹤，發現加洛特的GUNDAM停在北面很近的地方。嘉美尤等人在艦隻的格納庫中，眾人對他們的機體都感到興趣，還問是在那裡發掘出來。從他們的談話中知道這時空曾經發生過大戰，傳說中的機動戰士被埋在地底長眠著，由於現在有很多從事發掘機動戰士的工作，並且還有地方會進行買賣。



狄花經過一段時間休息已經好了很多，加洛特問沙基亞為什麼會捉她，狄花卻說想知道他的事而打斷問題。原來加洛特與父親在故鄉從事機動戰士的發掘工作，有天被一些稱為INNOCENT的人襲擊，他們把加洛特的父親殺了，還把掘出的機動戰士奪走，加洛特能活著己是一件奇蹟。就在這個時候沙基亞的追兵來到，於是加洛特便帶著狄花乘X高達應戰。

勝利條件：敵之全滅

敗北條件：ガンダムエックス（X高達）或フリーデン（菲利迪）被擊倒

獲得熟練度條件

3 TURN 內把敵全滅

攻略

如果玩者想取得這版的熟練度，首先在開始前把超力電磁俠和Z高達的裝上提高機動的零件（如ブースター）。玩者最初只能控制X高達，不過留意如何三回合內令敵全滅，第一步加洛特使用集中後行到敵中央（圖1），在終了後必須要全力反擊。到了TURN 2時我軍便有援兵（A點），要把超力電磁俠和Z高達盡快趕到協助X高達。X高達這時再行上一步（圖2），這樣可以便能反攻上面的三部真尼斯。TURN 3的開始時把超力電磁俠移到中央（圖3），接著攻擊左下的真尼斯。Z高達亦要來到右邊的位置（圖4），攻擊右下的真尼斯。只剩下兩砲可以攻擊的X高達，這時要移到最上免得被下方的四部真尼斯攻擊（圖5），只要這樣終了的話，自軍從反擊中便可以把敵全滅取得熟練度。把敵人的援軍也消滅後敵人後（B點），便會有進入第二部份。

進入第二部份後X高達暫不能移動也不能反擊，而且敵人沙基亞兄弟會集中攻過來，所以還是使用閃（ひらめき）和集中。其實這部份並不會玩太久的，因為在TURN 2時會有X高達使用超強地圖砲的EVENT，接著所有的敵人都會撤退。狄花啟動了X高達的能量，而且她聽到被殺的敵人心中恐懼，所以她一時精神陷入不良狀態，札美魯見狀便回收X高達和為狄花治療。

自軍

機體	駕駛員
ガンダムエックス（X高達）	ガロード（加洛特）

援軍

機體	駕駛員	出現條件
ガンダムエマスター（MASTER 高達）	ウィッツ（鍋捷）	TURN 2
ガンダムレオパルド（安巴魯高達）	ロアビィ（羅亞比）	TURN 2
ガンダムMK-II（高達MK-II）	フォウ（科）	TURN 2
Gディフェンサー（保衛者號）	ルー（露）	TURN 2
Zガンダム（Z高達）	カミーユ（嘉美尤）	TURN 2
ガンダムサンドロックカスタム（沙漠高達）	カトル（卡多魯）	TURN 2
コン・バドラーV（超力電磁俠）	豹馬	TURN 2

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ジェニス（真尼斯）×8	ムーンレィス兵（月之兵）	3000	18	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ジェニス（真尼斯）×3	ムーンレィス兵（月之兵）	3000	19	TURN 3
ジェニス（真尼斯）×17	ムーンレィス兵（月之兵）	3000	18	下半場
ガンダムヴァサーゴ（華沙高高達）	シャギア（沙基亞）	12000	21	下半場
ガンダムアシュタロンMA（亞修達羅高達MA）	オルバ（安魯巴）	15000	21	下半場

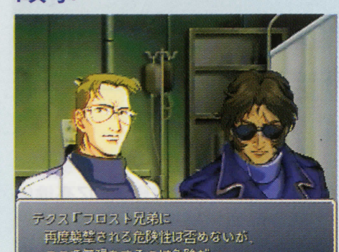


貨櫃	物件
1	資金15000
2	VR メット
3	ソーラーパネル

第16A話 把高達賣掉（ガンダム、賣るよ）

MIN. MAX.

故事



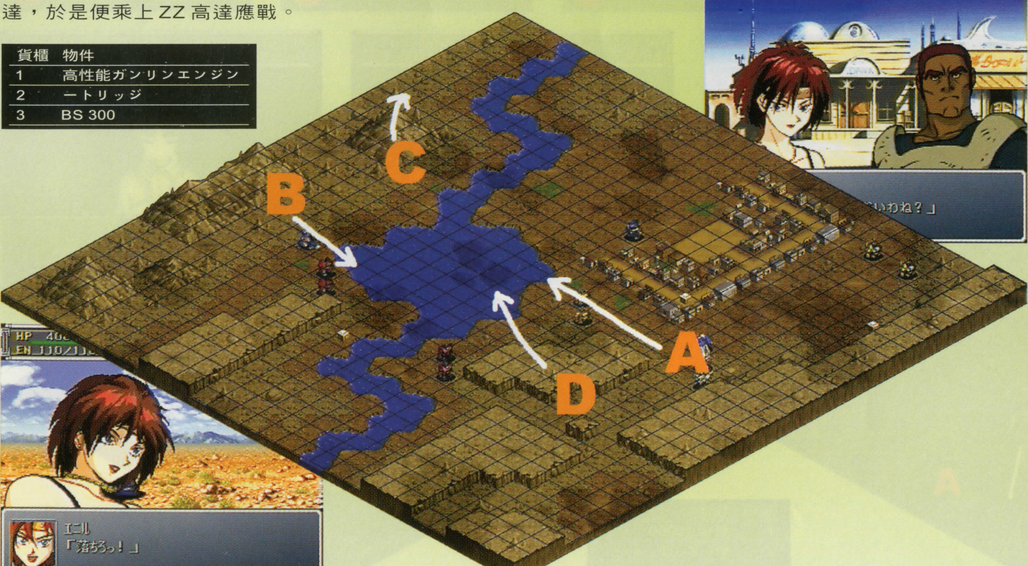


成功擊退沙基亞和安魯巴兩兄弟後，把身體狀況不好的狄花安排在艦上治療。扎美魯艦長親身探望她，醫生說如果繼續長途拔涉的話，會對狄花的生命有危險。艦長冒險地把艦停在原地，還希望嘉美尤等人繼續協力防衛。這時除了嘉美尤等人外，連一直跟著扎美魯的莎娜等人亦向他問狄花的問題。扎美魯以前曾經當過高達的機師，從前月球的人要移居回地球，可是卻被地球的人阻止，於是便發生了大規模的戰爭。當戰爭進入膠著狀態時，於是月面的人便把GUDAM GX-9900投入戰爭，因為要利用之前破壞力驚人的大砲，必須要好像扎魯美那樣的新類型人才可。不過後來他才發覺，像他這樣被利用作戰爭工具的新類型人，有很多都被無辜地死在戰爭中。扎美魯現在如果無理地使用新類型人的力量，身體便會發出痛苦的抗議。因為這個原因，所以他會盡力保護有可能是新類型人的狄花。眾人聽後都答應了艦長的決定，不過羅亞比和華之二人卻不願意而離開，嘉美尤等人對扎美魯的想法有同感外，希望得到補給而留下。

加洛特走到醫療室向狄花道歉醫生給了他少許時間，由於他一直以為扎美魯是壞人，於是便自以為是把狄花帶走，正當他要向狄花說再見時，被醫生及時趕走，並叫他好好反省一下自己應該要怎樣做。在艦上的控制室中，眾人正在為艦隻經濟問題討論時，艦隻的出擊閘門被打開，加洛特獨自乘著GUNDAM X走了出去。

迷惑的加洛特走到一處拍賣機動戰士的廣場，看到很像Z高達的機動戰士，於是便決定如何處置手中的X高達。這時有一位艾妮露的女子，發現X高達後似乎很想得到手，在同一時間荷拉正在打算強奪在場的所有機體。在拍賣廣場上捷度正在向BREAKER推銷自己的ZZ高達，雖然烏蘇也有勸他，可是他的「收買佬」性格依然沒有改變。這時加洛特亦一同拍賣手上的高達，還把X高達叫價過億。當艾妮露出到三億購買所有高達時，荷拉便向廣場發動攻擊。捷度等人見有人想強奪高達，於是便乘上ZZ高達應戰。

貨櫃	物件
1	高性能ガンリンエンジン
2	ートリッジ
3	BS 300



勝利條件：敵之全滅

敗北條件：味方之全滅

獲得熟練度條件

擊倒ガバリエ（加巴利艾）

攻略

玩者最初只有三部機體可以用，不過要留意首先要最得最貨櫃2和3，否則會給那些BREAKER會奪走。艾妮露會前來搶奪X高達，雖然她的真尼斯改並非很強，但玩者也不要掉以輕心。在TURN 2時我方的卡碧尼和白色方舟會增援（A點），不過敵人在TURN 3也會有援軍殺到（B點）。TURN 4時我軍又會有援軍出現（C點），可是只有羅亞比二人幫不了什麼忙，反而要小心移動他們，否則會被敵人圍攻而陷入苦戰。TURN 5時真正的幫手才趕到來（D點），由於有超力電磁俠和鐵甲萬能俠二號這些強力機體在，所以要對付HP較高的荷拉也並非難事，可是如果想取得熟練度的話，要在它HP 低過6000 離開前一口氣攻倒它。

自軍

機體	駕駛員
ZZ ガンダム（ZZ 高達）	ジェドー（捷度）
V ダッシュガンダム（V DASH 高達）	ウッソ（烏蘇）
ガンダムエックス（X 高達）	ガロード（加洛特）

援軍

機體	駕駛員	出現條件
キュベレイ MK-II（卡碧尼MK-II）	ブル（寶兒）	TURN 2
ホワイトアーク（白色方舟）	マーベット（瑪比度）	TURN 2
ガンダムマスター（MASTER 高達）	ウィッツ（鍋捷）	TURN4
ガンダムレオパルド（安巴魯高達）	ロアビィ（羅亞比）	TURN 4
ボルテス V（V 型電磁俠）	健一	TURN 5
グレートマジンガー（鐵甲萬能俠 2 號）	鐵也	TURN 5
アイアン・ギアー（亞爾亞基亞）	コトセット（歌多西度）	TURN 5
自選 7 機	\	TURN 5

敵軍

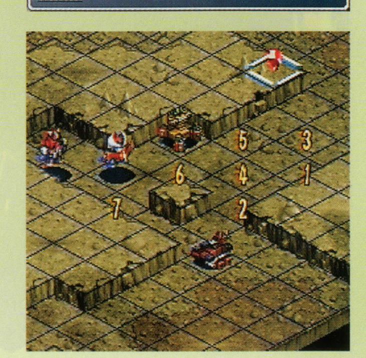
機體	駕駛員	HP	LV	
ジェニス改エニルカスタム（艾妮露專用真尼斯）	エニル（艾妮露）	4000	21	
ダッガー（達加）╳2	ブレーカー（BREAKER）	3600	19	
ギャロップ（基羅普）╳2	ブレーカー（BREAKER）	2400	18	
カプリコ（卡普利哥）╳3	ブレーカー（BREAKER）	4000	19	
プロメウス（普羅美斯）╳3	ブレーカー（BREAKER）	5000	20	
デラバスギャラン（狄拉巴斯基拉）	ブレーカー（BREAKER）	25000	20	
ガバリエ（加巴利艾）	ホーラ（荷拉）	27000	21	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ダッガー（達加）╳2	ブレーカー（BREAKER）	3900	19	TURN 3
ダッガー（達加）╳2	ブレーカー（BREAKER）	3600	19	TURN 3
プロメウス（普羅美斯）	ブレーカー（BREAKER）	5000	19	TURN 3







第17A話 月之民（月の民）

故事

得到了羅亞比二人的消息，捷度等人已經知道嘉美尤等人的位置。這時候狄花亦已經醒過來，並用紙和筆畫下夢見有彩蝶翅膀的機動戰士。扎美魯看到便知道是TURN A高達，狄花告訴他位置在南方的比斯尼狄附近。這時在控制室的眾人，探測到南美有宇宙戰艦著陸的反應，扎美魯知道目的地在比斯尼附近，相信是月之民正發動奪回地球的行動。為免TURN A落入月之民或BREAKER手中做成大災難，於是便命令全速前往比斯尼。

鏡頭轉到比斯尼那裡，原來洸和哥奧等人來了這裡。這地方的王室人員古艾，由於現時還未有能力與月之民開戰，於是便決定與月之女王迪雅娜進行交涉，希望能把戰爭化解。TURN A的駕駛者羅拿和秘書官基艾露等人，陪同古艾一同前往月之民剛降落地球的宇宙戰艦上。由於雙方對於月之女王被美利撒兵襲擊一事各持己見，於是交涉被迫中止。這時迪雅娜希望能與秘書官基艾露單獨會面。由於二人樣貌相似得像孖生姊妹一樣，於是迪雅娜便提議交換二人的服飾。在外面守候著的親衛隊隊長哈利，似乎對男扮女裝的羅拿感到興趣，羅拿為了不讓自己身份敗露而改名為蘿拉。正當艾古要回去的時候，一班自稱為美利撒兵的人，駕駛著發掘出來的新自護機動戰士，嚷著要把月之女王殺掉。哈利等月之民以為是艾古的安排，於是便帶著未回復原來身份的基艾露回戰艦撤退。真正的月之女王迪雅娜亦被艾古帶走，艾古請洸等人替他把那些美利撒兵趕走。

自軍

機體	駕駛員
Aガンダム（TURN A高達）	ローラ（蘿拉）
ガンダム試作1號機Fb（GP01）	コウ（胡勒奇）
ジム・キャノンII	キース
ジム・カスタム	モンシア
ブルーガー	マリ
ライディーン（雷登）	洸
ボルジャーノン	ジョセフ
ボルジャーノン	ギャバン（基巴）
カプル（卡普魯）	ソシェ
カプル（卡普魯）	メシェー（美謝）

援軍

機體	駕駛員	出現條件
フリーデン（菲利迪）	ジャミル（扎美魯）	敵全滅
コン・バトラーV	豹馬	敵全滅
ガンダムMK-II（高達MK-II）	フォウ（科）	敵全滅
Gディフェンサー（保衛者號）	ルー（露）	敵全滅
Zガンダム（Z高達）	カミーユ（嘉美尤）	敵全滅
ガンダムサンドロックカスタム（沙漠高達）	カトル（卡多魯）	敵全滅
ガンダムエックス（X高達）	ガロード（加洛特）	敵全滅後TURN 2

勝利條件：敵之全滅

敗北條件：Aガンダム（TURN A高達）被擊倒或味方全滅／フリーデン（菲利迪）被擊倒或味方全滅

獲得熟練度條件

4 TURN 內把敵全滅

攻略

這版如果不是要取得熟練度的話，只要慢慢打便不會太過困難。玩者首先不要理會TURN A高達，不理會它也不會被敵人攻擊。玩者最初要把雷登和GP01 的移動力提高，否則要在4 TURN 之內全滅敵人比較困難，盡快把它們移動到畫面的左邊角位。當玩者移動機體時，要有效地使用援護攻擊，幸好所有的機師都會有援護的特殊能力，玩者只要把它們貼在一起，那麼便會增加攻擊的次數。把在場的敵人全滅之後又會有新的敵人登場（B點），不過自軍也會有增援（C點）。這時TURN A便可以隨著大軍向敵人發進攻，但玩者要留意一下最初配置那些機體，如果隊形太過鬆散的話很容易被逐一擊倒，Z高達等快速的機體也可以獨自上前協助我方解圍。這時玩者會有個選擇「フォートセバーンへ行く」和「ビシニティに殘る」，如果選擇前者的話便會到18A，相信選後者的話會到18B 。

BLAZZA LIST

種類	名稱	BS
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	マグネットコーティング	250
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	リペアキット	200
強化PARTS	プロペラントタンク	200

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ザクIII（渣古III）	ミリシャ兵（美利撒兵）	5000	18	
ギラ・ドーガ×3	ミリシャ兵（美利撒兵）	4400	18	
ドライセン×3	ミリシャ兵（美利撒兵）	4000	18	
バウ×3	ミリシャ兵（美利撒兵）	3800	18	
ジェニス（真尼斯）×3	ミリシャ兵（美利撒兵）	3000	18	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ガザD MA（嘉撒D MA）×4	ムーンレィス兵（月之兵）	3000	20	敵全滅
ガザD（嘉撒D）×4	ムーンレィス兵（月之兵）	3000	20	敵全滅
ガルスJ×4	ムーンレィス兵（月之兵）	3400	20	敵全滅
イーゲル（伊基魯）	コレン（歌尼）	6200	22	敵全滅

貨櫃	物件
1	プロペラントタンク
2	ドンキーのパン



第15B話 迪雅娜降臨（ディアナ（迪雅娜）降臨）

故事

經過昨晚的敵襲，雖然羅拿駕駛TURN A把敵人擊退，可是基艾露和蘇絲艾的父親卻被殺害了。洸等人得知在附近的山裡埋藏著新自護軍的機動戰士，似乎是個機動戰士製造工場，這更能証實他們來到未來世界。艾古來到發掘場地找施多，告訴他月之民的女王迪雅娜將來到地球，艾古想透過交涉去化解這場戰鬥，於是他去找昨晚的英雄羅拿。蘇絲娜為了要替父報仇，於是找羅拿要學駕駛機械人形（機動戰士）。這時艾古來到他們面前，他要求羅拿陪同去與月之民交涉，並且駕駛昨晚的TURN A前去。不過由於羅拿是來自月之民，所以很害怕自己的身份敗露。就在羅拿猶豫不決的時候，昨晚來襲的寶又再前來，他們為了找尋昨晚神秘的機動戰士而來，一直躲藏在森林的洸等人，看到昨晚來襲的機體便立即出動。正當羅拿想把蘇絲艾帶走時，發覺他們二人已經登上機體準備作戰，可是TURN A仍未有武器準備出擊。

勝利條件：敵之全滅

敗北條件：味方全滅

獲得熟練度條件

5 TURN之內把所有的敵全滅

攻略

這一的敵人只有一種，而且數量又不多，但由於這些機體的防禦力很強，HP也有12000之多，並且還擁有自動回復少量HP的功能，因此要5 TURN內全滅他們並非很容易。它們有一個弱點，就是運動性較低，因此就算是較弱的機體要擊中它們也非難事。玩者要盡快令到GP03等運動性優良的機體到達會合之處，再利用援護攻擊向敵人進行密集攻擊，這樣便能取得這版的熟練度。不過玩者要注意一點，就是那些敵人的射程範圍可達7格，因此盡快接近它們是勝利的先決條件。TURN A高達會在TURN 3出現成為援軍，把它盡快移動會合點也是勝利的因素。成功把敵全滅之後，迪雅娜女王和她的部下哈利終於降落地球，古艾向眾人發出停戰命令後便與月之女王進行交涉。

自軍

機體	駕駛員
ライディーン（雷登）	洸
ブル（寶兒）ー（露）ガー	マリ
ガンダム試作1號機Fb（GP01）	コウ（胡勒奇）
ジム・カスタム	モンシア
ジム・キャノンII	キース
カプル（卡普魯）	ソシエ（蘇絲艾）
カプル（卡普魯）	メシェー（美謝）

援軍

機體	駕駛員	出現條件
Aガンダム（TURN A高達）	ロラン（羅拿）	TURN 3

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ウォドム（科多姆）	ボゥ（寶）	12000	20	
ウォドム（科多姆）	フィル（菲魯）	12000	21	
ウォドム（科多姆）╳3	ムーンレィス兵（月之兵）	12000	19	



第16B話 蘿拉=蘿拉（ローラ=ローラ）

MIN. MAX.

洸等人答應為古艾他們效力，蘇絲艾向他們請教有關駕駛機動戰士的高級技術，蘇絲艾突然記起古艾叫他到城有事相議。洸和瑪莉問施多有關發掘機動戰士的事情，施多告訴他這裡曾經被人稱為黑歷史，由於戰爭把以前的文明和技術埋藏在地中，現正被世界各地的人掘出來。據聞從北美大陸和海的對岸已經有人掘出不同的機動戰士，因此定要早點清楚黑歷史的秘密。古艾正和人相議國家防衛的問題，因為除了月之民外，在國家的周圍亦有不少地方有機動戰士出現。羅拿來到古艾面前時，由於月之民的親衛隊隊長哈利希望能見見駕駛TURN A的人，於是他請羅拿也參加三天後會見月之女王迪雅娜的舞會，並且希望他以蘿拉的身份參加。古艾叫基艾露替羅拿準備和教他成為淑女，因為古艾希望月之民知道這裡的女子也可以駕駛機動戰士作戰，羅拿為了希望交涉成功，於是便答應參加。

羅拿艱苦訓練成為淑女而參加的舞會終於舉行，在之前艾古正在城中與迪雅娜進行交涉，可惜始終仍未有突破。在舞會進行的其間，對方的親衛隊隊長哈利與蘿拉共舞，不過蘿拉見到迪雅娜的時候，不禁問她為何要發動戰鬥。雖然場面一時變得尷尬，不過大方的迪雅娜解釋過後便沒有事。突然城堡被人襲擊，哈利等人把迪雅娜送回艦上，洸和蘿拉等人亦駕駛機動戰士出戰。原來襲擊城堡的人自稱為美利撒士兵，他們駕駛著在附近發掘出來的新自護機體攻過來，這令到月之民的人感到是艾古的陰謀。雖然艾古向他們解釋過，不過看來日後要交涉會麻煩很多。

自軍

機體	駕駛員
ソレイユ（蘇力伊）	ディアナ（迪雅娜）
スモー	ハリー
Aガンダム（TURN A高達）	ローラ（蘿拉）
ガンダム試作1號機Fb（GP01）	コウ（胡勒奇）
ジム・カスタム	モンシア
ライディーン（雷登）	洸

援軍

機體	駕駛員	出現條件
ブル（寶兒）ー（露）ガー	マリ	TURN 3
ジム・キャノンII	キース	TURN 3
カプル（卡普魯）	ソシエ（蘇絲艾）	TURN 3
カプル（卡普魯）	メシェー（美謝）	TURN 3

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ザクIII（渣古III）	ミリシャ兵（美利撒兵）	5000	17	
ギラ・ドーガ╳2	ミリシャ兵（美利撒兵）	4400	17	
ガルスJ╳2	ミリシャ兵（美利撒兵）	3400	16	
ガザD MA（嘉撒D MA）╳3	ミリシャ兵（美利撒兵）	3000	16	
ガザD（嘉撒D）╳3	ミリシャ兵（美利撒兵）	3000	16	
ドライセン	ミリシャ兵（美利撒兵）	4000	17	
Rジャジャ╳2	ミリシャ兵（美利撒兵）	3800	16	
ジェニス（真尼斯）╳3	ミリシャ兵（美利撒兵）	3000	16	

勝利條件：ソレイユ（蘇力伊）的防衛，敵之全滅

敗北條件：Aガンダム（TURN A高達）或ソレイユ（蘇力伊）被擊倒

獲得熟練度條件

在第6 TURN自己攻擊完結前，把所有的敵人全滅

攻略

由於此版的取得熟練度的方法是在6 TURN之內把敵人全滅，而在敵人配置的地方又很廣泛，要成功取得熟練度便要做點功夫。首先玩者要在開始前把勇者雷登的移動力增加，由於只有它和哈利的機體可以飛行，所以二人應全力向海中心的小島進發，不過當玩者攻擊水中的敵人時，必須要注意武器在水中的能力，如果是C以下便不用浪費時間了（雷登有很多武器也適合攻擊水中敵人）。至於左下角那些敵人，便要給TURN A高達負責，他的巨型流星鎚可以一擊消滅一個敵人。雖然在地圖中央的岸邊會結集很重的敵人，不過由於在TURN 3會出現援軍（A點），所以玩者不用擔心，不過要加強GP01等人的裝甲和HP比較好，這樣便可以盡情地反擊敵人，千祈要記得善用援護攻擊呀。

故事

把敵人全滅後，之前撤退了的寶帶著軍隊來攻擊，不過卻被哈利命令撤退。當寶和蘇絲艾等人進行口角的時候，羅拿因為受不了他們說話的刺激，終於忍不住把他是2年前被月之民來進行測試的身份說出來。月之國的寶和菲魯對女王不開戰的決定感到不滿，這時有位受完冷凍刑的尼哥出現，似乎看來又會有事發生。知道了羅拿的真相後，蘇絲艾便摑了他一記耳光，後來被洸等人調停了。這時從月之國那邊傳來訊息，迪雅娜希望能親自會見基艾露。由於古艾希望能與月之民重投談判桌的關係，於是便請求基艾露她能去一趟，她亦答應了要求。當基艾露來到月之國的母艦上時，迪雅娜對她十分之友善，最後還被女王請求與她交換身分看看。由於二人的樣貌十分之相似，所以她交換服裝後也沒有被人發現。







第17B話 白色惡魔（白い惡魔）

月之民從衛星的影像中，探測到在地球北美大陸北部開始有機動戰士和陸上戰艦結集起來，而且當中稱為INNOCENT的還有以前月和地面戰爭中活躍的新類型人。他們相信這些將會影響月之民的存亡，所以要向女王迪雅娜進言盡快利用武力爭取優勢。在另一方面迪雅娜與她好像孖生姊妹的基艾露一見如固，而且雙方還把身份調換了。當哈利說要女王返回母艦的時候，假扮女王的基艾露要求去她自己的家中。回到她家中蘇絲艾向迪雅娜冒充的姊姊投訴，再次向說明因月之民襲擊而令她們的父親死去，迪雅娜在她們的父親墓前大聲陪罪，在旁看著的基艾露很感激迪雅娜的真心。

洸等人曾經答應教蘇絲艾訓練，於是便利用搶貨櫃來訓練她的技術。突然美利撒的扎巴隊長來襲，他看到月之民的機動戰士時很光火，還要與羅拿的TURN A作單對單決鬥。當扎巴被羅拿打敗後，美利撒領主的女兒莉莉來到調停。這時艾古等人發現有非機動戰士的機體接近，並且還有巨型的陸上戰艦出現。哈利以為這些都時襲擊此地的人，為免迪雅娜被捲入戰火，於是便強行把假女王帶回月之民的艦上去。洸等人看到巨大的機體原來是鐵甲萬能俠等人，於是便知道不需要動武了。眾人上到艾露芝的陸上戰艦，鐵也等人問洸有否見到其他同伴可惜還未知道其他人的下落。從古艾和艾露芝的對話中，得知她們從卡利亞大陸來到北美。捷羅問他們知否INNOCENT的事，古艾只是曾經聽聞過，美利撒兵等人也好像是受到INNOCENT的控制。在艾露芝問如何去科多斯巴時，卻竟然知道INNOCENT正準備與月之民開戰。在發掘工場前，蘇絲艾等人替扎巴調整好機體之後，莉莉要求與古艾正面對話。原本與莉莉相識的基艾露，因為她的真正身份是迪雅娜而不認得她。正當蘇絲艾等人要帶莉莉見古艾的時候，有個稱為哥尼的醜陋男子帶著機動戰士來襲，不過迪雅娜似乎認識這個人。艾古請求艾露芝協助抗敵，於是她便下命令進入作戰狀態。

把敵人趕走之後，健一和豹馬等人在問及大爆炸之後的事情和同伴的情況，豹馬告訴他們X高達的厲害微波砲的情形，可能與他們的伊捷斯計劃有關。在另一方面扎美魯艦長被問及來到比斯尼的目的。他原來要找尋新類型人，他解釋自己曾經是高達的駕駛者，亦是新類型人，不過由於以前月和地面之戰中，投入了GX-9999的計劃，利用月球的儀器射出微波後，利用新類型人駕駛的高達把破壞力極強的微波砲射出。經過那次戰爭後的新類型人大幅減少，因此他希望能保護他們，而狄花亦告訴了他科多捷巴有新類型人。不過由於艾露芝與他不同路，於是嘉美尤等人便分兩隊去找尋同伴。

自軍

機體	駕駛員
アイアンキアーLS	コトセット（歌多西度）
自選6機	\

援軍

機體	駕駛員	出現條件
Aガンダム（TURN A高達）	ロラン（羅拿）	TURN 3
カプル（卡普魯）	ソシエ（蘇絲艾）	TURN 3
ガンダム試作1號機Fb（GP01）	コウ（胡勒奇）	TURN 3
ジム・カスタム	モンシア	TURN 3
ジム・キャノンII	キース	TURN 3
フリーデン（菲利迪）	ジャミル（扎美魯）	敵全滅
ガンダムエックス（X高達）	ガロード（加洛特）	敵全滅
ガンダムエアマスター	ウィッツ（鍋捷）	敵全滅
ガンダムレオパルド（安巴魯高達）	ロアビィ（羅亞比）	敵全滅
Zガンダム（Z高達）	カミーユ（嘉美尤）	敵全滅
ZZガンダム（ZZ高達）	ジェドー（捷度）	敵全滅
スーパーガンダム	フォウ（科）	敵全滅
Vダッシュガンダム（V DASH高達）	ウッソ（烏蘇）	敵全滅
ガンダムサンドロックカスタム（沙漠高達）	カトル（卡多魯）	敵全滅
コン・バトラーV	豹馬	敵全滅

勝利條件：ギャバン（基巴）之擊倒／敵之全滅

敗北條件：ロラン（羅拿）之擊倒／母艦被擊倒或味方全滅

獲得熟練度條件

蘇絲艾（ソシエ（蘇絲艾））的卡普魯（カプル（卡普魯））快過TURN A高達取得貨櫃

攻略





在這一版正式展開戰鬥前，會有一段鬥快取得貨櫃的插曲，亦是這版要取得熟練度的條件。玩者要控制蘇絲艾的卡普魯，快過TURN A到達貨櫃的位置，其他的人會阻礙蘇絲艾前進。其實要行的路線只有一條，玩者只要跟著這條路成功（圖1、2、3）。無論玩者或TURN A取得貨櫃，基巴亦會帶著機動戰士來襲（A點）。這時玩者只可以控制TURN A出戰，只要擊敗它便能過版。

到了主要戰鬥後，最初玩者的兵力只有6機，只要選擇正確的機體出戰，也不會那麼容易陷入苦戰。到了TURN 3時我軍會有援兵出現（A點），因為有TURN A高達和GP01參戰的關係，所以已經有足夠的力量全滅敵人。當到了TURN 4以後的時間，如果仍未能把敵人擊倒，玩者可以考慮將母艦移到哥尼的機體身邊，這裡迪雅娜會把他罵退，不過其他的敵人也會跟他撤退。把敵人擊退之後沙基亞兄弟會來到，不過他們似乎除了對X高達有興趣之外，TURN A高達亦成為他們搶奪的目標。這時玩者的力量似乎已經消耗了不少，但即時亦有很多強力的援軍殺到。要對付二人的高達可以選用有必中的超級機械人，在圍攻一輪下便可以消滅他們。

把敵人趕走之後，玩者會有個選擇「フォートセバーンへ行く」和「ビシニティに殘る」，如果選擇前者的話便會到18A，相信選後者的話會到18B。

BLAZZA LIST

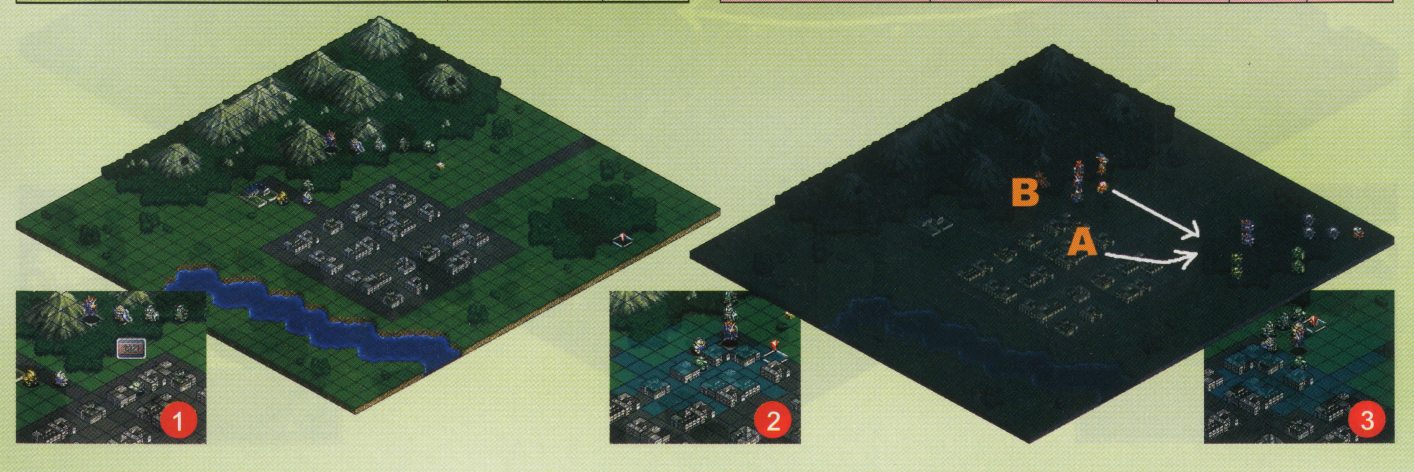
種類	名稱	BS
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	マグネットコーティング	250
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	リペアキット	180
強化PARTS	プロペラントタンク	200

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
イーゲル（伊基魯）	コレン（歌尼）	6200	22	
ザクIII（渣古III）╳4	ムーンレィス兵（月之兵）	5000	20	
ドライセン╳3	ムーンレィス兵（月之兵）	4000	19	
ギラ・ドーガ╳3	ムーンレィス兵（月之兵）	4400	20	
ジェニス（真尼斯）╳3	ムーンレィス兵（月之兵）	3000	19	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ガンダムヴァサーゴ（華沙高高達）	シャギア（沙基亞）	12000	22	敵全滅
ガンダムアシュタロンMA（亞修達羅高達MA）	オルバ（安魯巴）	12500	22	敵全滅



第18A話 我是新類型人（僕ガニュータイプだ）

故事

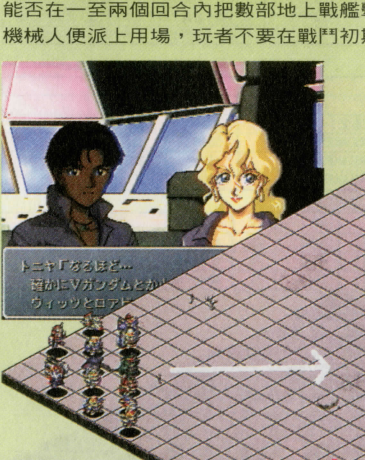
扎美魯等人繼續前往INNOCENT結集力量的科多西巴，不過加洛特的艦上生活並不理想，有次誤射還擊中捷度和寶兒，不過捷度從他身上感到他以前剛到亞嘉瑪時也一樣。艦上還有一個不太快樂的人狄花，雖然艦上的人都很努力與她溝通，可是她除了加洛特和艦長之外，其他人很難與她溝通。在格納庫中眾人談到X高達的微波砲，原來是來自月的裝置發射出來，不過眾人始終未明白為什麼月之民不把裝置破壞。加洛多送食物給狄花的時候，看到狄花煩惱的樣子便問她。狄花叫加洛特下次的戰鬥中不要參戰，因為他會輸給那新類型人。可是加洛特並沒有答應，反而應承狄花他會超越那新類型人。

在科多西巴市的郊外，沙基亞兄弟已經到來，並且為了研究新類型人而準備進入研究所。在研究所內有位青年名叫卡利斯，原來他便是眾人今次要找的新類型人。他與狄花一樣同時感到對方的存在，也知道他們的距離漸漸接近。眾人來到科多西巴市的郊外時，正當扎美魯下命令進入第二備戰狀態時，艦身突然被人襲擊。扎美魯感應到對象新類型人的意識而頭痛，不過他亦找人去看看狄花的情況，而狄花現在只有感到不安。INNOCENT的荷拉帶著一大班BREAKER攻擊母艦，扎美魯見狀便立即發出進入第一戰鬥狀態的命令。把包圍著科多西巴市郊外的敵人擊倒後，狄花之前所感應到的新類型人終於出現，少年卡利斯駕著新類型人機體。卡利斯聲稱他是新類型人後，感應到狄花的位置後，便不由分說攻擊艦身狄花的地方，並且把她捉了回去。這時加洛特想阻止卡利斯，可是由於狄花在他的手中而不敢攻擊他。卡利斯打倒了加洛特後，並說明若果沒有擁有特殊的力量，是沒有可能把他打倒。眾人眼巴巴看著他把狄花離開後，便查看加洛多的情況，幸好他只是暈倒了。

艦上的人都很擔心加洛特的情況，同時亦擔心被捉去的狄花，不過X高達背部的微波砲似乎被破壞了。這時在醫療室中探望加洛特的眾人，問及醫生他的情況，醫生說除了擔心他會否知道狄花被捉而失控外，還擔心他起來後會否怕再駕駛機動戰士，因為這艦中便有個真實的例子。其後眾人談及卡利斯所使用的武器很像卡碧尼的浮游砲，於是便懷疑科和寶兒是否也是新類型人。艦中的工程師基度向艦長提出改裝被破壞的微波砲，因為他有技術把它改成更強的微波砲，扎美魯亦一口答應了他。

攻略

這一版雙方都並沒有援軍，一開始到完結都是在場的人，所以玩者要好好運用機體的耐力和機師的精神力。由於在科多西巴周圍都是BREAKER，而他們的機體運動性並不高，因此玩者可以利用這點，把一些運動性高的機體如Z高達和ZZ高達等往前方消耗敵人HP，然後再由後上的機體來坐享漁人之利。玩者還應該有效地利用ZZ高達的地圖砲來攻擊敵人，這樣也可以收得同樣的效果。至於能否取得熟練度，最關鍵是玩者能否在一至兩個回合內把數部地上戰艦擊倒，這時那些攻擊力超強的超級機械人便派上用場，玩者不要在戰鬥初期浪費它們的精神力啊。



貨欄 物件
1 プロペラントタンク

勝利條件：敵之全滅

敗北條件：ガロード（加洛特）或母艦被擊倒，或味方全滅

獲得熟練度條件

7 TURN 之內把敵人全滅

BLAZZA LIST

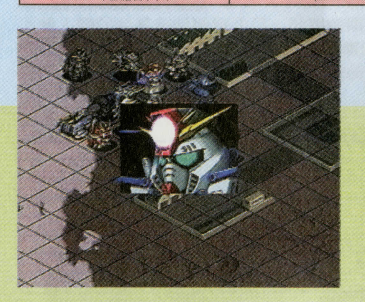
種類	名稱	BS
機體	ガバメント	800
機體	プロメウス（普羅美斯）	850
機體	ゲルググ・M	650
機體	リック・ディアス	750
機體	ガンイージ	750
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	ハイブリッドアーマー	500
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	對ビームコーティング	700
強化PARTS	プロペラントタンク	200
強化PARTS	リペアキット	200

自軍

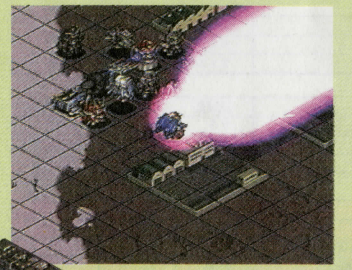
機體	駕駛員
ガンダムエックス（X高達）	ガロード（加洛特）

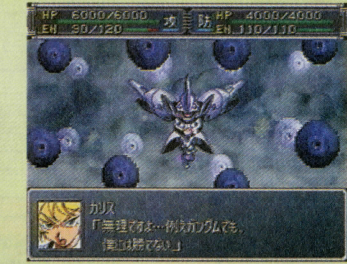
敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ガバリエ（加巴利艾）	ホーラ（荷拉）	27000	24	
デラバスギャラン（狄拉巴斯基拉）	ビックマン（比古文）	25000	24	
プロメウス（普羅美斯）╳3	ブレーカー（BREAKER）	5000	21	
ガバメント╳3	ブレーカー（BREAKER）	4500	21	
カプリコ（卡普利哥）╳3	ブレーカー（BREAKER）	4000	21	
ダッガー（達加）╳3	ブレーカー（BREAKER）	3600	21	
ギャロップ（基羅普）╳3	ブレーカー（BREAKER）	2400	21	













第19A話 共鳴的力量（共鳴する力）

勝利條件：ガロード（加洛特）的ジェニス（真尼斯）成功進入基地

敗北條件：ガロード（加洛特）或卡多魯カトル（卡多魯）被擊倒／加洛特ガロード（加洛特）或母艦被擊倒或味方全滅

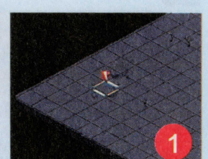
獲得熟練度條件

法斯古（バスク）的飛船（スードリ）擊落

上半場　故事

加洛特終於也醒過來，同時修理X高達的工作亦進行著，醫生說扎美魯現正克服以前戰爭帶來的駕駛X高達的恐懼。聽到狄花被捉和X高達被嚴重破壞的加洛特，很渴望能擁有新類型人的力量幫助狄花。在科多西巴市內，加利亞大陸的INNOCENT派了迪普來協助北美大陸的INNOCENT，可是市長似乎並不歡迎迪普，並且叫他回去報告，除非這裡被月之民襲擊，否則不需他們亦能和平生活。迪普沒趣地唯有介紹兩位高達的駕駛員給市長，協助市長把扎美魯的戰艦擊沈，這兩人正是希羅和狄奧。他們二人為了追查同伴的消息，於是唯有潛入這基地等待。卡利斯正在慰問被捉來的狄花時，狄花問他為什麼要把她捉來，他解釋要與她一起成為救世主。這時候露莎美進來狄花的房間，原來她也被那場大爆炸送來這裡。露發現加洛特不在房間內，她擔他會獨自去救狄花，於是趕往格納庫。在控制室中莎拉等人發現有人打開艦的夾板，原來是加洛特獨自駕駛後備用的真尼斯出動。這時卡多魯也駕著沙漠高達趕到，他並不是阻止加洛特而是替他作護援，好讓加洛特可以順利進入基地救狄花。

攻略



這一版將會分開兩場戰鬥，上半場開始時玩者只有兩部機體可以移動，這時玩者可以等待TURN 援軍來到才開始移動到基地（圖1）。如果玩者要前進的話，最好是加洛特每一回也要使用一次集中，否則以真尼斯的機能很快會被擊倒。當 TURN 3 敵我雙方的援軍也出齊後，真正的戰鬥現在才開始，扎美魯也會駕駛著 X 高達出擊。這時玩者要把力量集中攻擊卡利斯的機體，只要擊倒他後其他的敵人便可以輕鬆對付。玩者要留意一點，當卡利斯的HP 太低的時候，他便會使用迴避指令，由於他的運動性很高，如果要擊中他最好的方法是利用必中的指令攻擊，打倒了他之後再慢慢消滅其他敵人。

BLAZZA LIST

機體	リック・ディアス	750
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	デュアルセンサー	350
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	對ビームコーティング	700
強化PARTS	プロペラントタンク	200
強化PARTS	リペアキット	200

自軍

機體	駕駛員
ジェニス（真尼斯）	ガロード（加洛特）
ガンダムサンドロックカスタム（沙漠高達）	カトル（卡多魯）

援軍

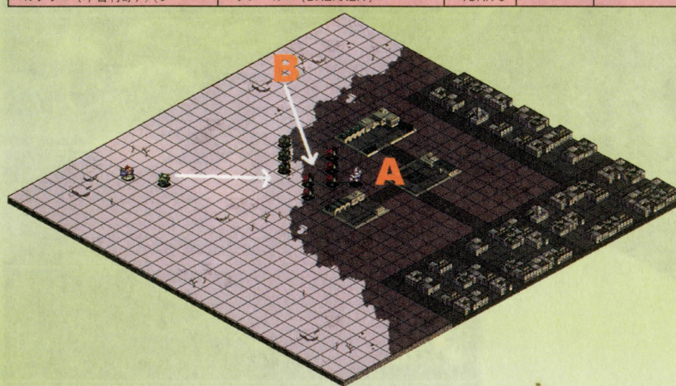
機體	駕駛員	出現條件
フリーデン（菲利迪）	サラ	TURN 3
ガンダムエックスディバイダー	ジャミル（扎美魯）	TURN 3
自選11 機	\	TURN 3

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ベルティゴ（比魯狄高）	カリス（卡利斯）	6000	25	
プロメウス（普羅美斯）╳6	ブレーカー（BREAKER）	5000	22	
ダッガー（達加）╳6	ブレーカー（BREAKER）	3600	22	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
カプリコ（卡普利哥）╳6	ブレーカー（BREAKER）	TURN 3		



勝利條件：5 TURN 內希羅（ヒイロ）和狄奧（デュオ）到達目的地／敵之全滅／5 TURN 之內把巴多利亞（パトゥーリア）的HP 減到一定程度（難30%，普40%，易50%），再把ガロード（加洛特）移動到他身邊。

敗北條件：5 TURN 內希羅（ヒイロ）和狄奧（デュオ）不能到達目的地，希羅（ヒイロ）或狄奧（デュオ）被擊倒／ガロード（加洛特）或母艦被擊倒或味方全滅／5 TURN 之內未能把巴多利亞（パトゥーリア）的HP 減到一定程度（難30%，普40%，易50%）和ガロード（加洛特）未能移動到他身邊。

獲得熟練度條件

把卡利斯（カリス（卡利斯））的巴多利亞（パトゥーリア）擊倒

下半場　故事

加洛特把真尼斯引爆後潛入基地後，立即被希羅和狄奧二人發現，不過他們立即表露身份而沒發生誤會，並且答應協助加洛特救狄花。在羅莫亞市長在控制室內，與他好友的女兒艾妮露對話，他還把她父親被加利亞的INNOCENT殺害的原因說出。當年她父親掘到了巨型機動兵器MA，並且還把它修理好。可是後來被加利亞INNOCENT的人迫他交出MA，她的父親不願意而被殺害，羅莫亞市長亦是為了保護MA而繼續效命INNOCENT，同時他亦成功研究出人工新類型人的實驗，這些說話都被加洛特等人聽到。三人終於在司令室中找到狄花和卡利斯，眾人把狄花救走後，加洛特把聽到有關人工新類型人的話告訴卡利斯，還叫卡利斯跟他們一同離去，經過一番擾攘後卡利斯並沒有跟他們離開。在眾人離開後卡利斯問市長有關人工新類型人的問題，雖然他再度被市長欺騙而出戰，不過他仍對狄花是天生的新類型人的事而十分在意。

身為新類型人的卡利斯又再被加洛特等人打敗，正當被加洛特和狄花說服時，竟被羅莫亞迫上巴多利亞MA出戰。像科和寶兒同樣被惡魔機體控制的卡利斯，懷著少許自己的意識下與眾人戰鬥。這時捷度教加洛特打破那部機體，自己可以把卡利斯救出來。在萬眾一心的情況下終於打倒巴多利亞MA，同時亦成功把卡利斯救出。不過在羅莫亞撤退的時候，說下次會把更新型的新類型人出戰。把卡利斯送回艦中治療，可是醫生說他可以保著生命，可以長期受到強化實驗的對待下，現在他的神志失常，要慢慢靜養治療。狄花問嘉美尤是否認識露莎美，他認為羅莫亞所說的新型新類型人可能便是她。

攻略



玩者首要目的是要5 TURN之內，把兩部高達移動到目的地（圖2），這樣我方的援軍便會出現（A點），而作戰目的亦會變成全滅敵人。這時卡利斯和艾妮露會出現，玩者可以向著卡利斯的機體集中攻擊，方法亦好像上半場那樣。只要把卡利斯打倒後，他會被羅莫亞迫上MA巴多利亞再度出擊。這時玩者要取得熟練度的話，便要利用加洛特把那MA擊倒。不過玩者有點要留意，這時的作戰目的亦會有所改變，只要集中攻擊的話，在5 TURN內完成應該不成問題，只要把MA的HP減到一定程度，然後把加洛特移到它身邊，這樣便會發生加洛多拯救卡利斯的EVENT事件，其他的敵人亦會同時撤退。如果不想浪費賺取資金的機會，那麼便不要太快把卡利斯擊倒。

自軍

機體	駕駛員
ウイングガンダムゼロカスタム（WINGS 0 高達）	ヒイロ（希羅）
ガンダムデスサイズヘルカスタム（死神高達）	デュオ（狄奧）

援軍

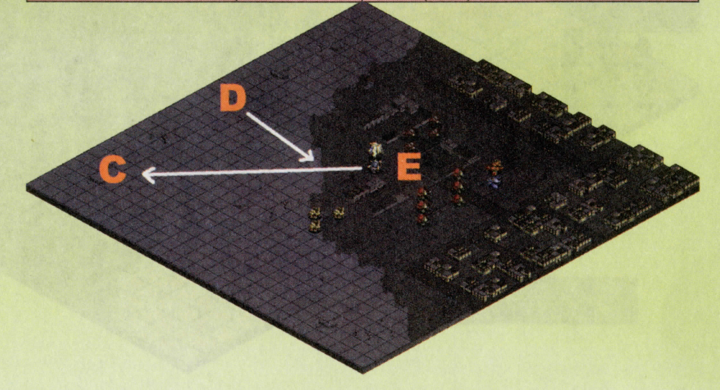
機體	駕駛員	出現條件
フリーデン（菲利迪）	ジャミル（扎美魯）	ヒイロ（希羅）和デュオ（狄奧）到達目的地
ガンダムエックス（X高達）ディバイダー	ガロード（加洛特）	ヒイロ（希羅）和デュオ（狄奧）到達目的地
自選12 機	\	ヒイロ（希羅）和デュオ（狄奧）到達目的地

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ガバリエ（加巴利艾）	ホーラ（荷拉）	27000	25	
デラバスギャラン（狄拉巴斯基拉）	ビックマン（比古文）	25000	25	
プロメウス（普羅美斯）╳6	ブレーカー（BREAKER）	5000	22	
ガバメント╳4	ブレーカー（BREAKER）	4500	22	
ダッガー（達加）╳3	ブレーカー（BREAKER）	3600	22	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ベルティゴ（比魯狄高）	カリス（卡利斯）	6000	25	ヒイロ（希羅）和デュオ（狄奧）到達目的地
ジェニス改エニルカスタム（艾妮露專用真尼斯）	エニル（艾妮露）	4000	24	ヒイロ和デュオ到達目的地
パトゥーリア（巴多利亞）	カリス（卡利斯）	28000	26	擊倒ベルティゴ（比魯狄高）後



第20A話 從過去來的侵略者（過去からの侵略者）

MIN. MAX.

故事

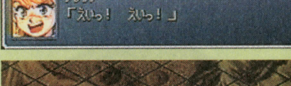
在月之國的母艦內，菲魯等人正因為美利撒的勢力漸漸擴張，因而向由基艾露假扮的迪雅娜女王催促，宣佈在山比魯度立國。可是基艾露一時也不知如何決定，於是便問親衛隊隊長哈利，原來月之民希望回歸地球的心已經等了千多年，有些為了親眼看見這天來臨時選為自己進行冷凍睡眠，不過好像哈利父親在簡單的冷凍裝置中死去不計其數。基艾露請哈利替她送密函給艾古的秘書官基艾露（即是真正的迪雅娜），雖然他並不想離開女王身邊，但亦答應替她送信。在菲利迪艦內小介等人已經與亞嘉瑪那邊聯絡，並決定在山峽地區會合。由於山區會有很多大規模的BREAKER存在，於是狄奧、卡多魯和希羅等人組成偵測隊，順道找尋五飛等人的下落，不過亞嘉瑪那邊的征樹好像也迷路了。當希羅利用ZERO SYSTEM去尋找征樹，狄奧二人發現五飛和魔裝機神的蹤影，不過看來他們正在與人戰鬥中。

眾人成功把GP02回收之後，決定把這部惡魔機器解體。至於有關INNOCENT的情報，現今知道他們正在北美科多西巴結集力量，為對抗月之民的軍隊，而且還有關人工新類形人的事情。至於月之民方面，札美魯解釋他們其實有兩派勢力，除了迪雅娜的一方之外，還有稱為基嘉拿姆艦隊的勢力。由迪雅娜假扮的基艾露把羅拿叫了出外，還把她真正的身份告訴他，希望他能幫助她和真正的基艾露。剛巧路過的龍馬聽到這事，不過他也答應迪雅娜不會告訴其他人，可是她不知道龍馬因這件事與隼人吵架。在艦內狄奧和鐵也因GP02解體的事吵架，而且還牽連到甲兒。鐵也憤怒地回到房間，炎問他是否有心事，原來他的心一直妒嫉甲兒的際遇，這心病一直存在他的心中。



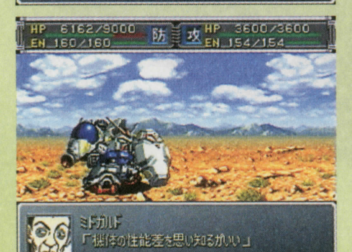


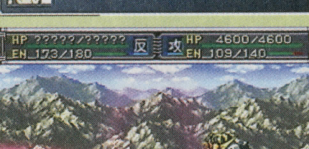














勝利條件：敵之全滅／ガンダム試作2號機（GP02）HP減少（難10%，普20%，易30%）以下

敗北條件：任何一部機體被擊倒／母艦被擊倒或味方全滅／擊倒敵機體ガンダム試作2號機（GP02）

獲得熟練度條件

阻止ガンダム試作2號機到達畫面邊界，並且將它的HP減到（難10%，普20%，易30%）以下

攻略

戰鬥最初玩者只有五部機體，幸好有一部ノルス・レイ可以作修理。由於魔裝機神的裝甲較弱，攻擊的時候最好是利用五飛和多洛華先攻，然後再由魔裝機神去清理垃圾，這樣可以減少要修理的次數。因為卡多魯和狄奧會TURN 3於山峽中出現（A點），所以最初眾機體也向那方向移動準備會合。把敵人全滅後會有GP02出現（B點），這時自軍也會有增援（C點）。GP02會向右下方的邊線移動，玩者要取得熟練度的話便要阻止它，並且把它的HP減到（難10%，普20%，易30%）以下。雖然母艦的位置與GP02較遠，不過在GP02出現後的TURN 2，希羅和征樹會在右下方出現（E點）幫助阻止GP02，同時基沙亞的兄弟高達將會出現。他們二人會兵分兩路，其兄會到GP02襲擊，其弟便會到五飛那邊，玩者最好在追截GP02同時，也要派一些強力機體和支援機體到五飛那邊。

BLAZZA LIST

機體	ガンイージ	750
機體	ガンブラスター	800
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	マグネットコーティング	250
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	プロペラントタンク	200
強化PARTS	リペアキット	200

自軍

機體	駕駛員
ガンダムヘビーアームズカスタム	トロワ
アルトロンガンダムカスタム	五飛
ザムジート	ミオ
ディアブロ	ポレシア
ノルス・レイ	セニア

援軍

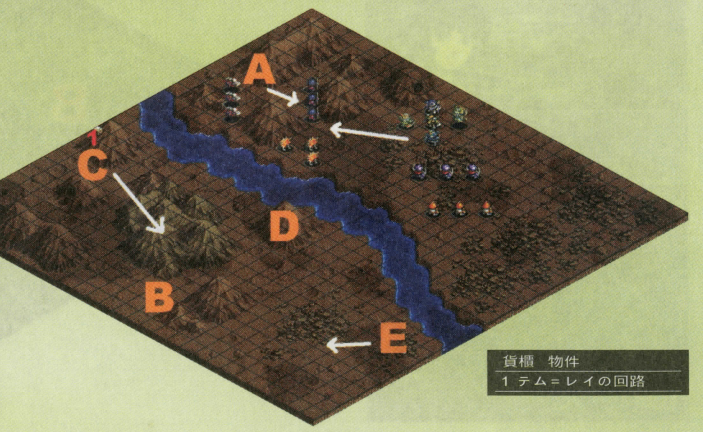
機體	駕駛員	出現條件
ガンダムデスサイズヘルカスタム（死神高達）	デュオ	TURN 3
ガンダムサンドロックカスタム（沙漠高達）	カトル（卡多魯）	TURN 3
フリーデン（菲利迪）	ジャミル（扎美魯）	敵全滅
自選8機	\	敵全滅
ウイングガンダムゼロカスタム（WINGS 0 高達）	ヒイロ	敵全滅後TURN 2
サイバスター	マサキ	敵全滅後TURN 2

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ジェノサイダーF9╳2	人工智能	10000	23	
ジェノバM9╳2	人工智能	6800	23	
トロスD7╳2	人工智能	5600	23	
カラダK7╳2		人工智能	4500	23
アブドラU6╳2	人工智能	7800	23	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ガンダム試作2號機	ミドガルド	9000	25	敵全滅
ドライセン╳4	ムーンレィス兵（月之兵）	4000	24	敵全滅
ガンダムヴァーサーゴ（華沙高高達）	シャギア（沙基亞）	12000	26	敵全滅後 TURN 2
ガンダムアシュタロン（亞修達羅高達）	オルバ（安魯巴）	12500	26	敵全滅後 TURN 2



第18B話 機械獸們（機械の獸たち）

MIN. MAX.

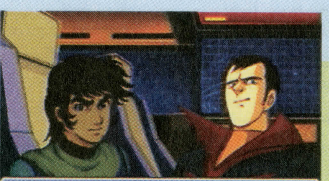
故事

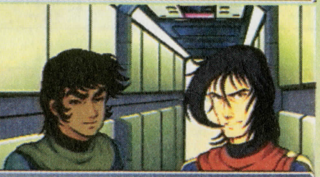
受到大爆炸的影響，亞嘉瑪和阿寶等人來到荒涼的未來，為了要找尋失去的同伴，於是他們便組成多隊偵察隊調查。經過連日來的調查結果，從外太空有一艘巨型物體降落在地上。另外，他們得知這裡發掘機動戰士的事情，而在愛瑪的一張相片中還影到好像雷登的機體。因為關心洸的安危，甲兒便想去查明真相，可是由於還未知環境的眾人，都反對甲兒衝動的行為，因而數人吵架起來。就在愛瑪和花園麗等人努力為甲兒和隼人等調停怒火之際，突然收到了敵人機體的反應，於是眾人在征樹迷路未回來之際出動。

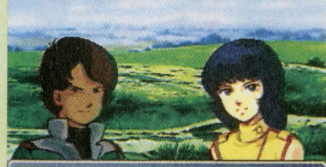
成功進入山洞的眾人，與前來幫助的艾露芝和古艾等人會面，並且清楚知道這裡INNOCENT和月之民的事。古艾請求布拉度等人協助他們防禦，眾人為了找尋其他同伴便答應了。在洞穴的深處，發現恐龍帝國比魯博士的蹤跡。另一方面，甲兒發現鐵也最近好像對他很奇怪，經常也會向他動怒，炎知道後便問鐵也所為何事，原來他一直妒嫉甲兒的遭遇，所以心中一直對甲兒存有心病。

攻略

如果要取得這版的熟練度，玩者便要4回合內到達山洞（圖1）。可是這版的敵人都是機械獸，因為他們的HP都比較高，所以其實有點困難。另外，玩者並不能在戰鬥之前替機體安裝強化零件，因此這一招在這一版並不能使用。如果要取得熟練度的話，玩者最好把那些不能飛的機體（例如V高達和百式改）放入亞嘉瑪內，再利用布拉度的加速來前進，來到山洞口再把機體發進攻擊，另外會飛行的機體都要全速前進。在TURN 1、2、3（A點和B點）都會有敵援軍增加，不過我軍到TURN 3時也會出現（C點），可是如果要幫助取熟練度的話，這個便沒有可能了。當TURN 3後勝利的條件便會正式改變為到達山洞便過關，如果玩者不需要提升熟練度的話，便可以慢慢移動並且消滅所有敵人，這樣便可以賺取更多的資金。









勝利條件：敵之全滅

敗北條件：母艦被擊倒或味方全滅

獲得熟練度條件

4 TURN 內到達山洞

BLAZZA LIST

種類	名稱	BS
機體	ガバメント	800
機體	プロメウス（普羅美斯）	850
機體	ゲルググ・M	650
機體	リック・ディアス	750
機體	ガンイージ	750
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	ハイブリッドアーマー	500
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーパネル	550
強化PARTS	ドンキーのパン	600
強化PARTS	プロペラントタンク	200
強化PARTS	リペアキット	200

自軍

機體	駕駛員
アーガマ	ブライト
ガンダム試作3號機	バニング
ゲッタードラゴン	龍馬
マジンガーZ	甲兒
トールギスIII	ゼクス
Vガンダム	アムロ
リ・ガズィBWS	エマ
ジェガン	カツ
メタス	ファ
トーラス	ノイン
ブル（寶兒）ー（露）ガー	神宮寺

援軍

機體	駕駛員	出現條件
アイアン・ギアー（亞爾亞基亞）	コトセット（歌多西度）	TURN 3
自選5機	\	

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ジェノサイダーF9	人工智能	10000	21	
トロスD7	人工智能	5600	21	
カラダK7	人工智能	4500	21	
アブドラU6	人工智能	7800	21	
ダブラスM2	人工智能	4700	21	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ジェノサイダーF9	人工智能	10000	21	TURN 1
トロスD7	人工智能	5600	21	TURN 1
カラダK7	人工智能	4500	21	TURN 1
アブドラU6	人工智能	7800	21	TURN 1
ダブラスM2	人工智能	4700	21	TURN 1
ダブラスM2×2	人工智能	4700	21	TURN 2
カラダK7×2	人工智能	4500	21	TURN 2
ジェノサイダーF9×2	人工智能	10000	21	TURN 3
アブドラU6×2	人工智能	7800	21	TURN 3



第19B話 百年之戀（百年の戀）

MIN. MAX.

故事

那個瑪迪西古洞內，真的發現機械獸的蹤跡，於是眾人便要到那裡澈底調查，並且藉此看看有否方法回到新西曆時代。哥斯度被亞嘉瑪要請去研究TURN A高達，艾露芝見狀亦跟著前去。拉古等人正在談論如何偷取母艦亞爾亞基亞，還險些被艾露芝聽到。亞斯蘭治和阿寶等人正在亞嘉瑪研究TURN A，可是除了一些研一些基本的技術之外，有很多謎仍未解開。基艾露和蘇絲娜到瑪迪西古洞前，得知道洞內除了機動戰士和機械獸之外，還埋藏著一艘像亞嘉瑪那樣的船。在四周看看的基艾露遇上一位男子時，突然變得十分激動，並稱那男子為烏魯。原來這位男子的樣貌和名字都與她（迪雅娜）的戀人很相似，這男子正是她的戀人的後裔。之後說到那男子的祖先，從前與來自月球的女子迪雅娜戀上了，不過後來卻被迫分開。那男人的祖先為了要到月球與戀人會面，於是便得到了一艘太空船，後來他因為在找尋送給戀人禮物「鳳凰之翼」而死去。烏魯現在希望能掘出祖先的飛船，找尋他收藏的日記，迪雅娜也很想看到那本日記，並答應有天會與他到月球。

古艾知道了船主是誰之後，便打算與烏魯接洽，希望能得到他的幫助。迪雅娜一人走出外面沈思今天的事，這時烏度再次出現。他告訴迪雅娜自己將會把太空船賣給月之民軍隊，所以並不能與她同去月球。迪雅娜知道現今軍隊只會把太空船利用作軍事用途，於是迪雅娜希望他以祖先的角度想想，為什麼會與月之公主戀上，希望能改變他的初衷。雖然他表面上答應了，可是看來他並不能等到這一天。因為他正要帶月之國的中尉寶前往取得太空船，並且與亞嘉瑪等人遇上。

雖然把敵人擊退，並且把烏魯的機動戰士擊沈，可是迪雅娜相信他一定仍然生存。經過亞斯蘭治的調查後，埋在洞內的有可能是勒佳林（ラー・カイラム）戰艦，而且相信仍會有很多機械人可以掘出來。

攻略

在這一版我軍並沒有任何的支援，敵人亦只有在TURN 3時有五部親衛隊機體（A點），只要把哈利金色那一部擊倒，其他的親衛隊亦會撤退，所以如果要賺取資金的話便不要先攻擊它。另外由於敵方的機體HP會較高，裝甲亦比較強，所以盡量利用援護攻擊才會比較有效。當玩者把亞爾亞基亞母艦移到烏魯的撒美魯，便可以說得他，不過他並不會理會迪雅娜的說話。玩者要取得這一版的熟練度，便要把所寶的亞魯瑪爾也打倒，他會在被打剩一定HP時逃走（難30%、普20%、易10%），這點玩者定要留意。

勝利條件：敵之全滅

敗北條件：母艦被擊倒或味方全滅

獲得熟練度條件

擊倒ポゥ（寶）的アルマイヤー（亞魯瑪爾也）

BLAZZA LIST

種類	名稱	BS
機體	リック・ディアス	750
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	ハイブリッドアーマー	500
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	プロペラントタンク	200
強化PARTS	リペアキット	200

自軍

機體	駕駛員
アイアン・ギアー（亞爾亞基亞）	コトセット（歌多西度）
アーガマ	ブライト
自選10機	\

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
アルマイヤー	ポゥ	23000	24	
サメル	ウィル	7200	19	
ウォドム（科多姆）×5	ムーンレィス兵（月之兵）	12000	22	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
スモー	ハリー	6000	25	TURN 2
スモー×4	ムーンレィス兵（月之兵）	5500		TURN 2





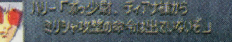




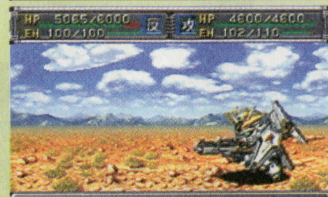








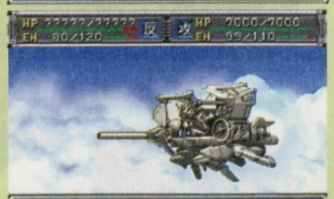


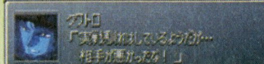






貨櫃	物件
1	資金15000
2	マクネットコーティング





第20B話 黑歷史之遺產(黑歷史の遺產)

MIN. MAX.

故事

在月之國的母艦內,菲魯等人正因為美利撒的勢力漸漸擴張,因而向由基艾露假扮的迪雅娜女王催促,宣佈在山比魯度立國。這時那位烏魯來到艦內,把祖先與迪雅娜相戀的事,還有遇到艾露基(真正的迪雅娜)一事告知女王。基艾露對於立國宣言感到煩惱,於是便問親衛隊隊長哈利,原來月之民希望回歸地球的心已經等了千多年,有些為了親眼看見這天來臨時還為自己進行冷凍睡眠,不過好像哈利父親在簡單的冷凍裝置中死去不計其數。基艾露請哈利替她送密函給艾古的秘書官基艾露(即是真正的迪雅娜),雖然他並不想離開女王身邊,但亦答應替她送信。亞嘉瑪等人已經開始在洞穴內進行發掘行動,看看是否可以找到勒佳林或其他機動戰士,不過他們似乎找到一些不應該找到的恐怖武器。

這時哈利已經來到發掘現場附近,巧合遇上弁慶和波士為了修理大鐵牛而在吵架,哈利幫了二人修理後請他們帶路見基艾露。哈利見到了真的迪雅娜後,便希望能把她帶回去,可是迪雅娜暫不想回去,還請哈利好好保護基艾露。迪雅娜的秘密讓羅拿和豹馬他們知道,這時突然響起了警號,於是眾人只好出擊。當他們剛離開的時候,有一位神秘的人行近發掘現場。

眾人成功把GP02回收之後,決定把這部惡魔機器解體。至於有關INNOCENT的情報,現今知道他們正在北美科多西巴結集力量,為對抗月之民的軍隊,而且還有關人工新類形人的事情。至於月之民方面,札美魯魯解釋他們其實有兩派勢力,除了迪雅娜的一方之外,還有稱為基嘉拿姆艦隊的勢力。由迪雅娜假扮的基艾露把羅拿叫了出外,還把她真正的身份告訴他,希望他能幫助她和真正的基艾露。剛巧路過的龍馬聽到這事,不過他也答應迪雅娜不會告訴其他人,可是她不知道龍馬因這件事與隼人吵架。不過除了他們之外,鐵也和其他人也發生吵架,氣氛變得十分之不和。

攻略

這一版的作戰目的是要阻止敵人入侵山洞,由於在右上方有個較遠的山洞,玩者要派出多些移動力高的機體,然後再盡快到那邊阻礙敵人。但是玩者亦不要輕中間那批敵人,因為當它們走進水裡的時候,它們的守備力便會有所增加。另外,當打完中間那批敵人後,千萬不要全軍走到右上的山洞那方,因為稍後的GP02會在原先那地方出場,如果玩者要在另一邊的山洞趕去的話,相信就算裝了TURBO亦無濟於事。

勝利條件:兩個洞穴入口防衛,敵之全滅/將ガンダム試作2號(GP02)的HP減到(難10%,普20%,易30%)

敗北條件:敵機體兩個洞穴入口入侵,母艦被擊倒,味方全滅/將ガンダム試作2號(GP02)擊倒

獲得熟練度條件

阻止ガンダム試作2號機(GP02)到達畫面邊界,並且將它的HP減到(難10%,普20%,易30%)以下

BLAZZA LIST

種類	名稱	BS
機體	ガンイージ	750
機體	ガンブラスター	800
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	マグネットコーティング	250
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	デュアルセンサー	350
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	プロペラントタンク	200
強化PARTS	リペアキット	200

自軍

機體	駕駛員
スモー	ハリー
自選1母艦	\
自選12機	\

敵軍

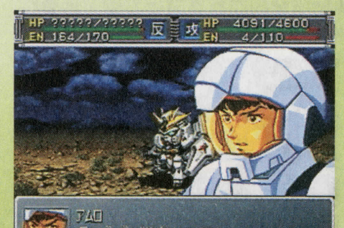
機體	駕駛員	HP	LV	
ガンダムアシュタロンMA(亞修達羅高達MA)	オルバ(安魯巴)	12500	26	
ガンダムヴァサーゴ(華沙高高達)	シャギア(沙基亞)	12000	26	
ドーブン・ウルフ×3	ムーンレィス兵(月之兵)	8800	24	
ザクIII(渣古III)×2	ムーンレィス兵(月之兵)	5000	23	
ハンマ・ハンマ×2	ムーンレィス兵(月之兵)	4500	23	
ゲドラフ×3	ムーンレィス兵(月之兵)	3900	23	
コンティオ×3	ムーンレィス兵(月之兵)	3500	23	

敵援軍

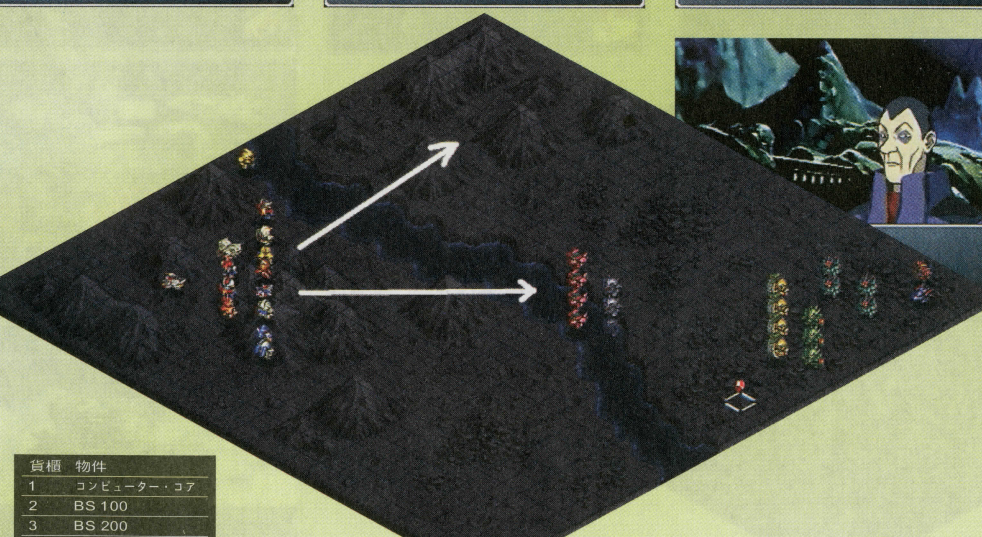
機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ガンダム試作2號機	ミドガルド	9000	25	敵撤退
ドライセン×4	ムーンレィス兵(月之兵)	4000	24	敵撤退





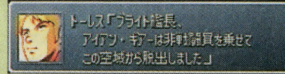






貨櫃	物件
1	コンピューター・コア
2	BS 100
3	BS 200







第21話 把大地放在這手中（地上をこの手に）

MIN. MAX.

故事

眾人因為GP02的再現而產生不快的感覺，於是布拉度便想開一次會議。在後備的倉庫中，眾人見環保不錯，便提議把這裡變成遊樂室，雖然莎拉並不太讚成，不過難敵眾人的貪玩之心。在醫療室之中，狄花剛剛見過卡利斯，離開去找加洛特時遇上找醫生的札美魯艦長。札美魯開始懷疑基艾露便是月之女王迪雅娜，不過未知是否為了露芝露，艦長似乎想作出一些行動。在布拉度開的大會上，總結他們來到未來世界的情況和如果才能回到新世曆，可是眾人幾經爭論依然沒有半點頭緒。就在這個時候控制室有所發現，在艦隻距離不遠西北的森林中，突然探測到二酸化炭素的濃度急升，而且氣溫還升到50度。龍馬和隼人感到似曾相識的樣子，於是便請求布拉度批准三一隊出外偵察，布拉度批准他們的要求，並且叫所有人都穿上保護服。

來到森林真的感到十分熱，這時三一萬能俠的宿敵恐龍帝國，竟然在這個時代復活。這時龍馬見狀便打算上前攻擊，不過隼人都想觀察清楚才出手。可是這時龍馬利用三一隊長的身份命令隼人，隼人在無可奈可的情形下唯有照做。龍馬萬料不到他這次的決定錯了，因為敵人設了陷阱給三一萬能俠，令到他們全身無力和不能移動，而且還不能使出必殺技術三一光線。眾人看見三一萬能俠有危險，於是便出動營救。

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ゾリ	バット		28	
バド╳6	人工智能改	5000	25	
恐龍ジェット機╳10	恐龍兵士	2500	26	





勝利條件：三一萬能俠之守衛，敵之全滅

敗北條件：三一萬能俠被擊倒，母艦被擊倒

獲得熟練度條件

把バット（巴度）的ゾリ（佐利）擊倒

攻略

玩者這一版開始時首先要做的，就是把三一萬能俠的HP回復。這時的龍馬他們的氣力只剩50，因此攻擊力和防守力都會大打折扣，因此玩者最好利用他們的精神力作保命之用。由於三一萬能俠的四周也會有很多敵人，因此在援軍未能趕到的時候，玩者最好多些利用集中、閃和鐵壁等指令。另外，這版的四周也是森林和水，玩在者在選擇機體的時候要小心，盡量選擇可以飛行的機體，一些可以快速獨行的機體如Z高達等，都應該裝備一些提高移動力的零件，這樣便能盡快趕到營救三一萬能俠。玩者要取得這一版的熟練度，便要打倒巴度的機體，不過它在HP降低到某程度時便會逃走（易10% ，普20% ，難30%），玩者應利用那些嘍囉提高自己機體的氣力，再配合熱血使出最強絕技，這樣便能一口氣打倒它。

BLAZZA LIST

種類	名稱	BS
機體	ダッガー	700
機體	カプリコ	750
機體	プロメウス	850
機體	ゲルググ・M	650
機體	ザメル	900
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	ハイブリッドアーマー	500
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーパネル	550
強化PARTS	對ビームコーティング	700
強化PARTS	プロペラントタンク	200
強化PARTS	リペアキット	200

自軍

機體	駕駛員
ゲッタードラゴン	龍馬
自選1母艦	\
自選12機	\

貨櫃	物件
1	資金20000
2	リペアキット

第22話 謎之陸上飛船（謎のランドシップ）

故事

加洛特今天也如常親自拿早餐給狄花，今天不幸地被人取笑，不過氣氛卻十分快樂。蘇絲艾問羅拿他與姐姐之間是否有些事情隱瞞她，為了保守基艾露便是迪雅娜唯有繼續隱瞞，原來蘇絲艾是呷醋姐姐常與羅拿在一起。迪雅娜約了龍馬和羅拿一起相談，因迪雅娜希望到加以亞大陸的INNOCENT，找那位拉古的領導人物，希望能化解INNOCENT與月之民的戰爭，更請龍馬幫助請求布拉度。正當龍馬苦惱如何向希拉度說時，遇上正要去找狄花的加洛特，龍馬突然想與他一起探望敵花，雖然加洛特有點擔情敵出現，不過仍很樂意帶他去見狄花。這時狄花正在畫了一幅畫，她說只要去到畫中所畫的大海對岸那奇怪的石那裡，也許能夠找到大家要找的答案。加洛特把畫交給布拉度看後，眾人商議過後決去到加以亞大陸一趟，而古拉留在這裡繼續發掘太空船的工程。原來月之民的菲魯一直留意布拉度等人的行蹤，為怕他們與INNOCENT結盟，好戰的菲魯請求執政官米拉出動主力軍隊截擊。從二人的對話中，看得出菲魯為了要宣佈立國，心中已經存在叛逆迪雅娜的準備。

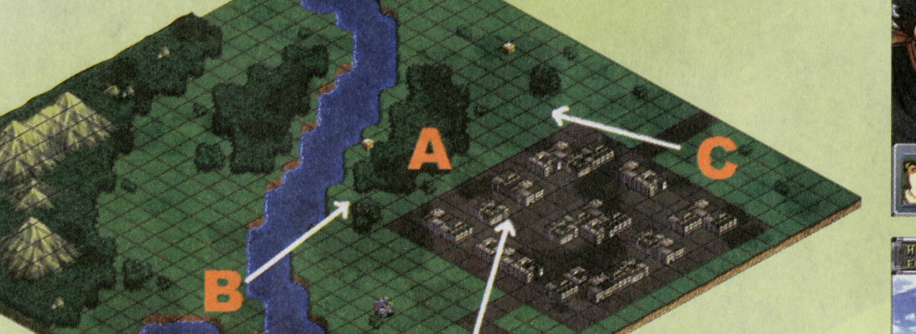
亞爾亞基亞艦因為要補給糧水，所以便請亞嘉瑪和菲尼狄兩艦先到目的地，在補給期間他們聽到有關這裡出現與亞爾亞基亞同樣大小的陸上飛船，他們還擔心不知是否迪普他們。結果真的被他們估中了，迪普真的駕著陸上戰艦伺機襲擊亞爾亞基亞，還準備了一個陷阱招待艾露芝。原來迪普的陷阱是利用艾妮露收買銀河旋風等人攻擊亞爾亞基亞，待他們戰鬥時施以襲擊。不過由於首領亞爾撒古看出有異，便將計就計把敵人引出來，因為他收到亞爾亞基亞與亞嘉瑪等人有過接觸，亞爾撒古叫泰坦3向亞爾亞基亞襲擊。

攻略

這一版開始時玩者控制變形後的母艦，而敵人就是泰坦3。由於泰坦3在TURN 3變成敵人，所以玩者暫時忍耐一下，盡量利用回避或防禦來減少受傷程度。如果玩者想取得這版的熟練度，便要在TURN 5前把迪普消滅，為了要爭取時間攻擊，最初這三回合一定要把母艦移近A點，因為TURN 3時泰坦3會移到母艦旁邊，這樣便能盡快接近迪普。這時除超獸機隊和銀河旋風會出現之外（B點），還會有亞嘉瑪的增援（C點）。不過要留意當敵機數量減少後，迪普便會向右上方邊界逃走，因此玩者在選擇出戰機體時，要選擇移動力較高的機體作三面包圍他。玩者記著無論因為他的HP太低逃走又好，被玩者消滅又好，只要他不在場時，其他的機體也會撤退。要選擇取熟練度還是賺資金，這便要看玩者的需要了。







貨櫃	物件
1	リペアキット
2	500BS

勝利條件：敵之全滅

敗北條件：母艦之擊倒

獲得熟練度條件

5 TURN 內擊倒ティンプ（迪普）的ギブロス（基普羅斯）

BLAZZA LIST

種類	名稱	BS
機體	ザメル	900
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	ハイブリッドアーマー	500
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーパネル	550
強化PARTS	プロペラントタンク	200
強化PARTS	リペアキット	200

自軍

機體	駕駛員
アイアン・ギアー（亞爾亞基亞）	コトセット（歌多西度）

援軍

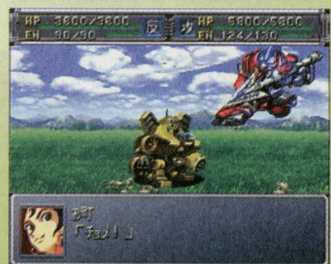
機體	駕駛員	出現條件
ダイターン3	万丈	TURN 3
ランドクーガーN	沙羅	TURN 3
ランドライガーN	雅人	TURN 3
イーグルファイターN	忍	TURN 3
ビッグモスN	亮	TURN 3
ブラックウイングN	アラン	TURN 3
ブライスター	ボウィー	TURN 3
ザブングル	ジロン	TURN 3
アーガマ	ブライト	TURN 3
自選6機	\	TURN 3

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ダイターン3	万丈	\	\	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ギブロス	ティンプ	35000	29	TURN 3
ガバメント×3	ブレーカー（BREAKER）	4500	26	TURN 3
カプリコ（卡普利哥）×3	ブレーカー（BREAKER）	4000	26	TURN 3
ダッガー（達加）×3	ブレーカー（BREAKER）	3600	26	TURN 3
プロメウス（普羅美斯）×3	ブレーカー（BREAKER）	5000	26	TURN 3









第23話 LORELEI 之海（LORELEI の海）

故事

會合了万丈等人之後，知道這附近的穌達艾培達是INNOCENT的基地，那裡有X高達的微波砲的系統和裝置，因此札美魯等人在去加以亞之前，先到那裡一趟，那裡很有可能有新類型人存在。狄花在加洛特的開解下，漸漸開始與人溝通起來。眾人在會客室談到有關附近流域的鬼故，在穌達艾培達經過的船，如果聽到有少女的歌聲的話，那艘船便會被迷惑而沈沒。由於鐵也不滿布拉度等人只顧INNOCENT和月之民的戰爭，完全沒有想過恐龍帝國的問題，因此他打算到了加以亞大陸後，便會與亞嘉瑪等人分手，不過他和炎的說話被羅捷聽到，最後還被羅捷教訓了一頓。穌達艾培達的INNOCENT基地發現亞嘉瑪正在前來，他們打算用L SYSTEM去對付眾人。這時突然基沙亞兄弟潛入這個基地，還要利用此基地來捉狄花與殺加洛特。當快要接近基地時狄花感覺有不對勁，她還吩咐加洛特不要怕，只要相信她。正當亞嘉瑪發出戰鬥配備命令時，札美魯的菲尼迪已經搶先一步出擊。

就在眾人準備好作戰陣勢時，沙基亞兄弟向眾人發動L SYSTEM，由於這系統是利用X高達收發細微波砲的FLASH SYSTEM，用作干擾敵人陷入不能活動，人們會聽到一把女聲在唱歌，是INNOCENT在地和月之戰中使用過。就在這個危險的時候，狄花好像變了另一個人，而且這人正是札美魯的舊戀人露芝露。由於她被INNOCENT利用作為L SYSTEM的起動中樞，令她長眠在L SYSTEM之內。由於狄花擁有與她同樣的力量，令到L SYSTEM受到干擾而稍為停頓，她才可以利用這空間來救眾人。她發動了一股力量後，各人已經回復正常。露芝露請求札美魯把L SYSTEM破壞，她就算真正死亡也不想被人繼續利用。這時眾人還有第二個危機，就是基地前的DOUBLE X高達，如果五分鐘內不能把它搶過來的話，眾人便要嘗嘗微波砲的厲害。

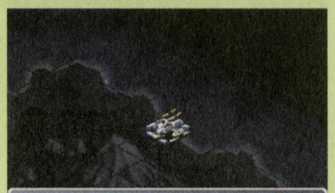
攻略

如果玩者在這版中打算取得熟練度的話，相信亦會很有趕時間的感覺。首先玩者在選擇出戰的機體時，要全部也使用飛行的機體，否則只會浪費軍力。接著玩者便要替X高達開路，除了要保護它到達DOUBLE X高達旁邊之外，還要把DOUBLE X高達旁的美撒魯擊倒。要留意這四台美撒魯只會防禦而不反擊，因此要扣它們的HP比平時困難，玩者要多利用援護攻擊來集中火力擊倒它。玩者最好在完成勝利條件前盡量消滅其他機體，因為當取得DOUBLE X高達之後3個TURN，戰鬥便會自動強制結束。如果不好好利用TURN數全滅敵人的話，便會失去熟練度和賺取資金的機會。玩者只要好好利用援軍韋基利戰隊的運動性，要3 TURN內全滅敵人也非太難。

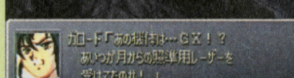


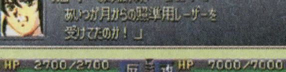


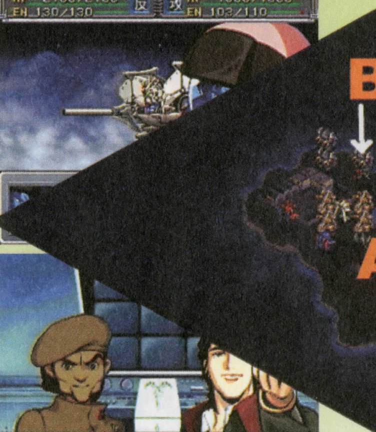












勝利條件：5 TURN內把ガンダムエックス（X高達）移到ガンダムダブエックス（DOUBLE X高達）旁邊／ガンダムダブエックス（DOUBLE X高達）防衛，敵之全滅

獲得熟練度條件

ガンダムエックス（X高達）移到ガンダムダブエックス（DOUBLE X高達）旁邊後，三回合內把敵人全滅。

BLAZZA LIST

種類	名稱	BS
機體	ガバメント	800
機體	ガンブラスター	800
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	ハイブリッドアーマー	500
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーパネル	550
強化PARTS	對ビームコーティング	700
強化PARTS	ドンキーのパン	600
強化PARTS	プロペラントタンク	200
強化PARTS	リペアキット	200

自軍

機體	駕駛員
フリーデン（菲利迪）	サラ
ガンダムエックス（X高達）	ジャミル（扎美魯）
自選7機	\

援軍

機體	駕駛員	出現條件
ガンダムダブルエックス（DOUBLE X高達）	ガロード（加洛特）	ジャミル（扎美魯）接觸ガンダムダブルエックス（DOUBLE X高達）後
Gファルコン	パーラ	ジャミル（扎美魯）接觸ガンダムダブルエックス（DOUBLE X高達）後
VF-1J バルキリ-F	マックス	ジャミル（扎美魯）接觸ガンダムダブルエックス（DOUBLE X高達）後
VF-1S ファイター	フォッカー	ジャミル（扎美魯）接觸ガンダムダブルエックス（DOUBLE X高達）後
VF-1S ファイター	輝	ジャミル（扎美魯）接觸ガンダムダブルエックス（DOUBLE X高達）後
VF-19 ファイター	イサム	ジャミル（扎美魯）接觸ガンダムダブルエックス（DOUBLE X高達）後
VF-1J バルキリ-F	ミリア	ジャミル（扎美魯）接觸ガンダムダブルエックス（DOUBLE X高達）後
VF-21 ファイター	ガルド	ジャミル（扎美魯）接觸ガンダムダブルエックス（DOUBLE X高達）後
VF-1A ファイター	柿崎	ジャミル（扎美魯）接觸ガンダムダブルエックス（DOUBLE X高達）後

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ガンダムアシュタロン	オルバ（安魯巴）	12500	30	
ガンダムヴァサーゴ（華沙高高達）	シャギア（沙基亞）	12000	30	
ザメル╳4	AI 人工智能	6000	27	
サーペント╳3	AI 人工智能	3300	27	
トーラスMD 飛行型態╳3	AI 人工智能	2700	27	
トーラスMD╳3	AI 人工智能	2700	27	

敵援軍

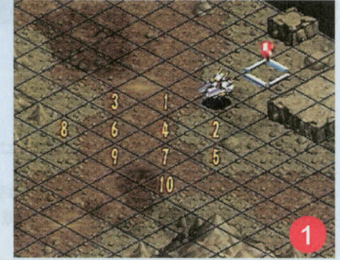
機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
トーラスMD 飛行型態╳5	AI 人工智能	3105	28	ジャミル（扎美魯）接觸ガンダムダブルエックス（DOUBLE X高達）後／
トーラスMD╳5	AI 人工智能	3105	28	ジャミル（扎美魯）接觸ガンダムダブルエックス（DOUBLE X高達）後
ザメル╳4	AI 人工智能	6600	28	ジャミル（扎美魯）接觸ガンダムダブルエックス（DOUBLE X高達）後

貨櫃	物件
1	資金 20000
2	VR メット



第24話 大地之守護神（大地の守護神）

故事

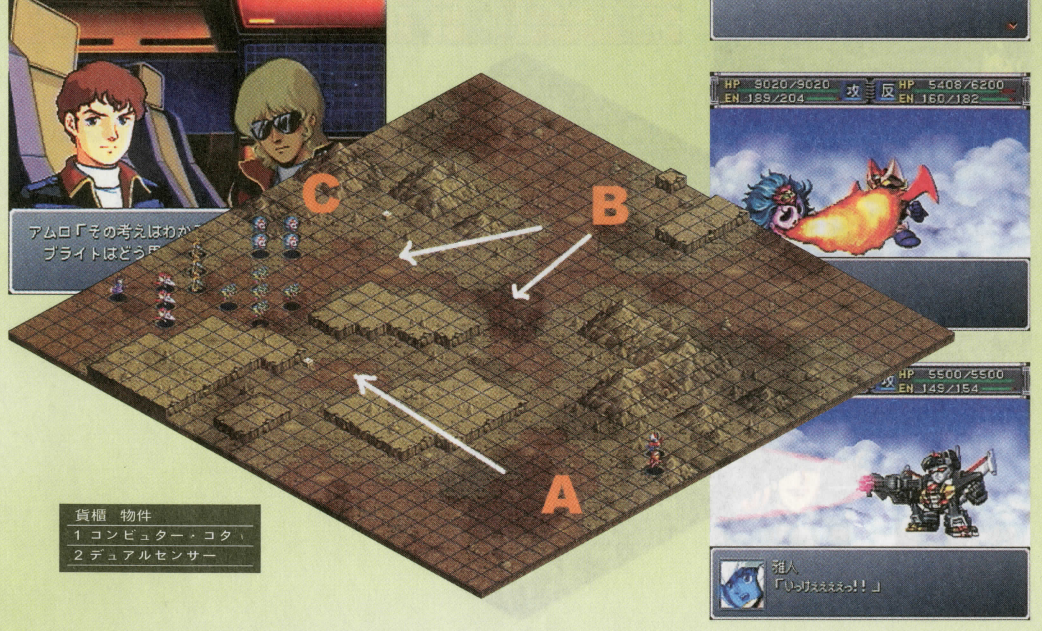


加洛特最後使用DOUBLE X高達的微波砲，完成了露芝露的最後心願。布拉度與阿寶等人正商議今後的行動，最終決定到加以亞的INNOCENT，除了可以偵查還未遇上的同伴外，亦想知道INNOCENT有關黑歷史的資料，這可能對返回新西曆會有幫助。這時瑪莉和猿先生等人在基地的倉庫找到有關黑歷史的電腦記憶體，於是猿先生和大先生等人決定留下研究，之後便會追上大隊。這時鐵也和炎正準備獨自出擊，不過卻被亮和龍馬阻止，就在眾人擾攘的時間，突然收到有機械獸的反應。這時鐵也再也不理會眾人，並且與炎一起駕駛鐵甲萬能俠2號和維納斯A出擊。

積加收到命令，確應布拉度等人並非敵人後便撤退。少年伊古力度接到命令為眾人引見INNOCENT S POINT的女主人美爾嘉斯，這時一直冒牌基艾露想到INNOCENT，希望能藉此找到令INNOCENT和月之民停止戰爭的方法，羅拿知道後便跟隨迪雅娜保護她，蘇絲艾即時感到一股醋意。

攻略

雖然玩者這最初只能使用鐵甲萬能俠2號和維納斯A，但如果玩者要取得這版的熟練度，就不能有貪生怕死之心。因為要6個TURN擊倒坦丁，這些回數只是剛剛好。在戰鬥前應該向超獸機神斷空我和鐵甲萬能俠2號裝備增加移動力的零件，還要把兩名攻擊力最強的自選機體中安裝同樣的零件。開始時把鐵甲萬能俠2號和斷空我（A點）送上前線，不過玩者要在不浪費EN和彈藥的情況下，與敵人展開戰鬥來增加氣力。最終目的是要可以在坦丁面前，使用熱血加「繼空光牙劍」和「グレードブースター」。不過筆者在這裡仍未使用過資金去改造武器，如果閣下有錢的話也可以改造武器去增加攻擊力，因為若能以一擊扣它過萬的話便能輕鬆取得熟練度。另外有一點要注意的，坦丁在你攻擊它時會全力使用防禦來減低HP的損耗，因此玩者可以利用機體使用熱血精神指令後，走到坦丁的身邊待機，當它向你攻擊時再以最強的必殺招式招呼它，這樣才能收得最大的功效。但如要使用此招時，要確保它的攻擊範圍只有那機體，否則它便會攻擊另一機體而令計畫失敗。當TURN 4時玩者的援軍終於也到（B點），玩者要配置的先後也會影響能否趕得及打倒坦丁，超力電磁俠或三一萬能俠等高攻擊力機體，最好便是配置在8號（圖1），然後再配合加速來趕去幹掉坦丁。如玩者到了TURN 7仍未能打倒坦丁，積加亦會出來殺了坦丁（如果是玩者幹掉它也會出來），然後便向玩者進行攻擊，不過只要滅它一定數量的HP（難40%，普30%，易20%），它便會自動離開。



勝利條件：敵之全滅

敗北條件：鐵也或ジュン（炎）被擊倒

獲得熟練度條件

6 TURN 內擊倒ダンテ（坦丁）

自軍

機體	駕駛員
グレートマジンガー（鐵甲萬能俠2號）	鐵也
ビューナスA	ジュン

援軍

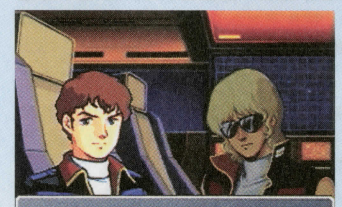
機體	駕駛員	出現條件
ダンクーガ	忍	TURN 2
自選1母艦	\	TURN 3
自選10機	\	TURN 3

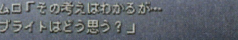
敵軍

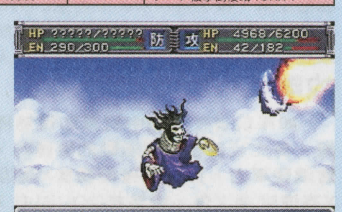
機體	駕駛員	HP	LV	
ダンテ	ダンテ	15400	31	
オベリウス╳2	人工智能改	9900	28	
アルソス╳2	人工智能改	8800	28	
ズガール╳3	人工智能改	9000	28	
ジャラガ╳4	人工智能改	6600	28	

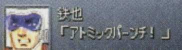
敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
スレードゲルミル	ゼンガー	45000		ダンテ被擊倒後或TURN 7





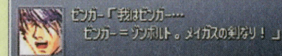














第25話 感到不再遇上（もう逢えない氣がして）

MIN. MAX.

故事

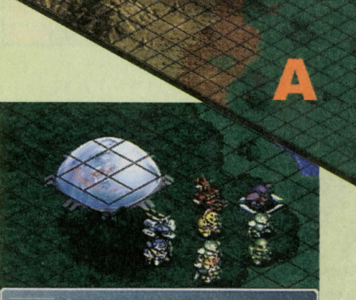
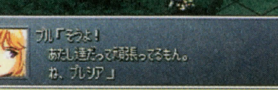
亞嘉瑪的人中，有些已經進入了INNOCENT S POINT的保護巨蛋內。在另一方面INNOCENT P POINT的比艾路，找來沙基亞兄弟的幫忙，要把亞爾亞基亞的拉古和艾露芝捉到手，還把武器和BREAKER供給二人使用。原來比艾路早知二人是月之軍人，不過仍然決定利用他們，因為比艾路認為最重要的是那個稱為人間再生程式，但他的助手多華斯看來並不認同。布拉度等人在伊古力度的引領下，終於與S POINT的美爾嘉斯會面。這位美麗的女主人向眾人說了這世界的傳說故事，從前佐那是個水綠天藍的漂亮星球，可是由於從天而降的災禍破壞了大地，從地底的深處走出很多惡魔，令到地上居住的人都紛紛移居到月球或其他星球。這時有一班鋼鐵的巨人出現，他們成功把惡魔趕回地底。那些巨人們在最終戰中燃燒盡他們的生命，最後化成為又藍又光的石頭，散佈在佐那的大地之上。美爾嘉斯應為亞嘉瑪就是傳說中的巨人們，因此希望他們協助她把地底的異形消滅。

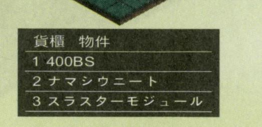
鏡頭一轉征樹在S POINT的街上遇到魔裝機神的同伴，因為雲迪身體不適，因此他們暫時往到這街上。當征樹問有沒有莉妮的消息時，眾人說自從大爆炸之後便沒有再遇過她，雲迪請求征樹盡快找到她。布拉度等人回到亞嘉瑪之上，他們暫時仍未答應幫助美爾嘉斯，不過暫時看來她並不似是敵人，最大問題是恐龍帝國是否真的已經復活。菲尼迪上加洛特找狄花，她剛才發了一個可怕的夢，她說感到不會再與加洛特再見面。當加洛特想問個究竟的時候，突然發出敵襲的警報，由於主力人員都在S POINT之內，寶兒和花園麗等唯有照樣出擊。

加洛特等人被敵人引離菲尼迪和亞爾亞基亞之後，沙基亞兄弟馬上出現在旁邊，他還帶著荷拉等人來捉艾露芝和狄花，未能趕及營救狄花的加洛特感到十分之苦惱。

攻略

這一版中的敵人都不會主動進攻，他們在玩者機體到達前絕不會有任何行動，如果玩者一向習慣等待敵人攻來的話，這版也請閣下主動一些了。雖然玩者最初配置的機體都很弱，除了DOUBLE X高達和卡碧尼MK-II之外，其餘的都是平常不用的角色和機體，而且兩艘戰艦亦不能移動。不過首批的敵人並不高強，玩者只要好好利用援護攻擊來協助，那些弱小的角色有時也會表現不俗。當玩者首次把所有的敵人全滅後，敵援軍會馬上出現（A點）。因為這次較接近母艦，所以我方援軍會很接近（B點）。這時只要兩批軍集中攻擊敵戰艦，其他的嘍囉會很容易對付。當消滅了第二批敵人後，第三批敵人會馬上出現（C點）。玩者雖然知道這時引蛇出洞之計，可是由於故事發展的需要，我們還是無可奈何地中計。在TURN 11前把所有敵人消滅後，便可以取得這版的熟練度，如果未能及時全滅敵人，這時候亦會強制自動完了這關。



貨櫃	物件
1	400BS
2	ナマシウニート
3	スラスターモジュール

勝利條件：敵之全滅
敗北條件：母艦被擊倒，味之全滅

獲得熟練度條件

11 TURN 內把三批敵人全滅

BLAZZA LIST

種類	名稱	BS
機體	リック・ディアス	750
機體	ガンイージ	750
機體	ガンブラスター	800
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	ハイブリッドアーマー	500
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーパネル	550
強化PARTS	對ビームコーティング	700
強化PARTS	プロペラントタンク	200
強化PARTS	リペアキット	200

自軍

機體	駕駛員
∀イアン・ギアー（亞爾亞基亞）	コトセット（歌多西度）
フリーデン（菲利迪）	サラ
キュベレイMK-II（卡碧尼MK-II）	プル（寶兒）
ディアブロ	フレシア
ガンダムダブル（寶兒）エックス	ガロード（加洛特）
メタス	ファ
ボルジャーノン	キャバン
カブル（寶兒）	ソシエ（蘇絲艾）
カブル（寶兒）	メシェー（美謝）

援軍

機體	駕駛員	出現條件
自選8機	\	首次敵全滅

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
プロメウス（普羅美斯）╳5	ブレーカー（BREAKER）	5000	29	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ガバリエ（加巴利艾）	ブレーカー（BREAKER）	27000	30	首次敵全滅
ガバメント╳2	ブレーカー（BREAKER）	4500	29	首次敵全滅
ダッガー（達加）╳2	ブレーカー（BREAKER）	3600	29	首次敵全滅
ギャロップ（基羅普）╳3	ブレーカー（BREAKER）	2400	29	首次敵全滅
プロメウス（普羅美斯）╳3	ブレーカー（BREAKER）	5000	29	第二次敵全滅
カプリコ（卡普利哥）╳3	ブレーカー（BREAKER）	4000	29	第二次敵全滅















第26A話 向無盡的天空發誓(果てしない大空に誓う)

勝利條件：敵之全滅

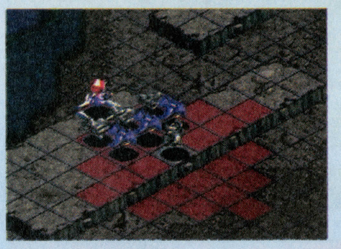
敗北條件：任何一部機體被擊倒

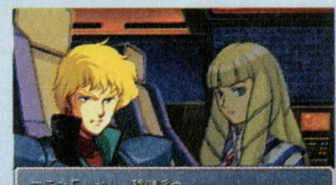
上半場　故事

菲魯中佐已經開始懷疑迪雅娜女王的身份，由於她在很多軍政策上也沒有適當的行動，而且迪雅娜曾經和艾基露見過面，於是他們懷疑女王的真正身份，也利用這次機會叛變，好讓他們能宣佈立國。基艾露也明白自己已經不能再隱瞞身份，所以她希望哈利能夠到加以亞大陸把真的迪雅娜帶回來，好讓菲魯的叛變不能成功。正當哈利到格納庫取機動戰士時，被菲魯派人來捉他幸好他可以逃脫。說回亞嘉瑪那邊，他們發現了恐龍帝國的戰機在城外出現，於是派了三一隊、獸機隊、鐵甲萬能俠1、2號。可是他們並未能發揮合作精神，而且還互相爭吵起來。

攻略

這一版會分為上下兩部份，上半場的敵人全都是恐龍噴射機，加上有兩名鐵甲萬能俠在，要過這半版絕不是問題，玩者只要小心留意未合體的機體便可以。當把打剩一架敵機時，它便會衝去城市，幸得弁慶捨命同相撞才能消滅，不過弁慶都因此受了傷暈倒。





BLAZZA LIST

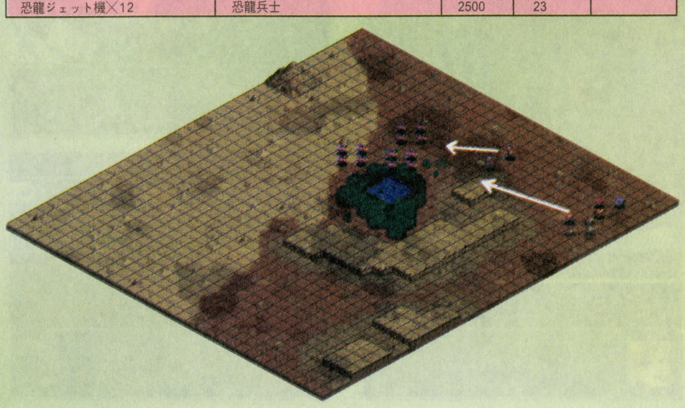
種類	名稱	BS
機體	ダッガー	700
機體	ガンブラスター	800
機體	ドーベン・ウルフ	1800
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	マグネットコーティング	250
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	ハイブリッドアーマー	500
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーパネル	550
強化PARTS	對ビームコーティング	700
強化PARTS	プロペラントタンク	200
強化PARTS	リペアキット	200

自軍

機體	駕駛員
グレートマジンガー（鐵甲萬能俠2號）	鐵也
マジンガーZ	甲兒
ランドクーガーN	沙羅
ランドライガーN	雅人
イーグルファイターN	忍
ビッグモスN	亮
ドラゴン號	龍馬
ライガー號	隼人
ポセイドン號	弁慶

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
恐龍ジェット機╳12	恐龍兵士	2500	23	



勝利條件：敵之全滅

敗北條件：龍馬或隼人被擊倒／任何一部機被擊倒，擊倒鐵也／母艦被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

把（ダンテ）坦丁擊倒

下半場　故事

在地底國內，恐龍帝國的人已經知道三一萬能俠等已經來了，他們亦已經有計畫去消滅這些眼中釘。在亞嘉瑪上，甲兒、龍馬、隼人、鐵也和忍等人因弁慶受傷的事而爭執，鐵也獨自決定離開亞嘉瑪，龍馬和隼人亦大打出手，艦內氣氛一片混亂。布拉度和福卡隊長為了要找尋鐵也，還有被捉去的狄花和艾露芝二人，於是決定分派龍馬和隼人組成搜索隊，利用這些任務去化解二人的誤會。

攻略

這一版最初只能控制一隊不能合體的三一隊，因為有三隻巴多會阻礙結合（A點），三者請先接近C點，並且要三機排成一直線。來到TURN 4時甲兒會出現（B點），不過同時鐵也出現對付甲兒，不過玩者千萬不要攻擊鐵也，因為要令他清醒的方法只有打倒坦丁（C點）。只要三一隊利用援護攻擊，再加上甲兒熱血的攻擊力，定能很快便解決它。打倒坦丁後鐵也會回復清醒，三一萬能俠亦能合體，再加上三機的力氣都會變成130。不過他們會自動走到E點。另外，我方的援軍亦會趕到（F點），玩者這時記得要選擇多些超級機械人或攻擊力較高的機體，因為真正的決戰現在才開始。恐龍帝國的敵人HP和裝甲比較高，玩者要利用集中攻擊把它們逐一擊破。呀，漏了一點忘記說，當打倒坦丁之後會有光波獸出現，它除了可以自動回復HP之外，還可以吸收光能作回復HP的功效。所以玩者最好首先集中攻擊它，否則會浪費很多彈藥和精神力。另外，當把哥剛（ゴーコン）打倒時，敵人又會有黑暗大將軍和援軍出現（A點），要注意超強氣的黑暗大將軍，如果大遲才對付它的話，有機會它的氣力變成150，到時它的攻擊力和防禦力都會大大提升。

自軍

機體	駕駛員	
ドラゴン號	龍馬	
ライガー號	隼人	

援軍

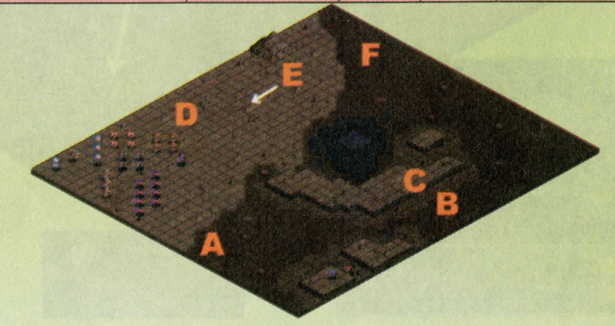
機體	駕駛員	出現條件
ポセイドン號	弁慶	TURN 2
マジンガーZ	甲兒	TURN 4
グレートマジンガー（鐵甲萬能俠2號）	鐵也	ダンテ被擊倒或撤退
自選1母艦	\	鐵也回清醒後
自選12機	\	鐵也回清醒後

敵軍

機體	駕駛員	HP	LV	
ゾリ	ガレリィ	30000	33	
ミケロス	ゴーゴン	23000	33	
ダンテ	ダンテ	14000	31	
バド╳3	人工智能改	5000	31	
ズカール╳2	人工智能改	9020	31	
ゼンIII╳2	人工智能改	8800	31	
サキ╳4	人工智能改	7150	31	
サイ╳4	人工智能改	7040	31	
グシオスβIII╳2	人工智能改	7000	31	
恐龍ジェット機╳6	恐龍兵士	2500	23	

敵援軍

機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
ビクドロン	人工智能改	45000	33	ダンテ被擊倒或撤退
黑暗大將軍	黑暗大將軍	42000	35	ミケロス被打倒後
オベリウス╳2	人工智能改	9900	31	ミケロス被打倒後
アルソス╳4	人工智能改	8800	31	ミケロス被打倒後
ジャラガ╳4	人工智能改	6600	31	ミケロス被打倒後



第16B話 自暴自棄的拉古（破れかぶれのラグ）

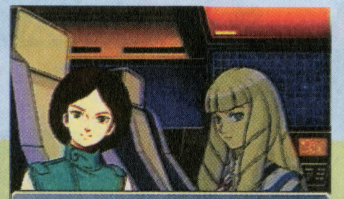
故事

自從艾露芝和狄花被人捉了後，加洛特變得非常頹喪，整天也把自己關在房間內。至於捷羅便終日發脾氣，拉古看不過眼便與他吵架，最後拉古還獨自離開了亞爾亞基亞。基艾露到船長室找布拉度，她提議布拉度到INNOCENT去找一位穩健派的中心人物亞沙，希望能夠令到INNOCENT和月之軍人停火。在遊戲室那裡，福卡隊長看到心情不好的捷羅，於是便教他如果對待女性，他一邊喝酒一邊教捷羅，雖然不知他的招數有沒有用，但他喝了酒的模樣教輝有點擔心。發脾氣出走的拉古走到鎮上，好衰不衰遇上捉艾露芝的荷拉。由於拉古仍在發脾氣的關係，於是便聽荷拉的說話襲擊亞爾亞基亞。在格納庫內捷度為狄花和艾露芝擔心，亦為情緒不穩定的捷羅與加洛特擔心。這時普露米說附近有些貨櫃撒落在路上，於是習慣拾東西的捷度便陪他一起去。

攻略

這一版要取得熟練度並不困難，要點是在開始前把增加移動力的零件裝在ZZ高達和戰鬥機械身上，在搶奪貨櫃時只要把戰鬥機械分體，便可以更有效地收集貨櫃。之後所有搶貨櫃的敵人也會離開。這時真正的敵人便會登場（B點，C點），而且拉古亦會在他們那邊（A點）。這時候玩者要利用捷羅去把拉古說得，之後她便會回復同伴的身份。這個時候我方便會有援軍出現（D點），但是敵人亦有援軍在（E點）。這時玩者要把捷羅和拉古與大隊會合，以免被敵人圍攻而陷入苦戰。玩者還要留意一點，敵方卡拉斯（カラス）和古尼達（グレタ）是兩夫妻，如果對方被殺的話便會使用合氣和必中的精神指命，因此玩者最好是殺了卡拉斯後再對付古尼達，這樣次序是比較化算。













勝利條件：奪取貨櫃／說得拉古／敵之全滅

敗北條件：任何機體被擊倒，敵機體擊倒／任何一部機體被擊倒／母艦被擊倒，味方全滅

獲得熟練度條件

取得所有的貨櫃

BLAZZA LIST

種類	名稱	BS
機體	ダッガー	700
機體	ガンブラスター	800
機體	ドーベン・ウルフ	1800
強化PARTS	ブースター	350
強化PARTS	ホバークラフト	450
強化PARTS	マグネットコーティング	250
強化PARTS	チョバムアーマー	350
強化PARTS	防塵裝置	300
強化PARTS	ソーラーパネル	550
強化PARTS	對ビームコーティング	700
強化PARTS	プロペラントタンク	200

自軍

機體	駕駛員
ZZガンダム（ZZ高達）	ジュドー
サブングル	ジロン
自選機體	ブルメ
自選機體	ダイク

援軍

機體	駕駛員	出現條件
アイアン・ギアー（亞爾亞基亞）LS（自選12機）	コトセット（歌多西度）	ジロン說得ラグ後

敵軍

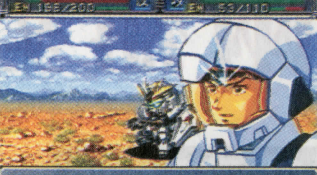
機體	駕駛員	HP	LV	
カブリコ	ブレーカー（BREAKER）	4000	29	
ダッガー（達加）╳2	ブレーカー（BREAKER）	3600	29	
ギャロップ╳4	ブレーカー（BREAKER）	2200	29	

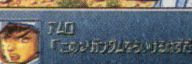
敵援軍

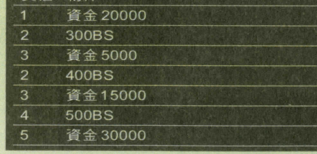
機體	駕駛員	HP	LV	出現條件
サブングル2	ラグ	\	\	所有貨櫃消失後
ガラバクス	ホーラ（荷拉）	5940	32	所有貨櫃消失後
ガラバクス	ゲラバ	5940	32	所有貨櫃消失後
プロメウス（普羅美斯）╳5	ブレーカー（BREAKER）	5000	30	所有貨櫃消失後
ガバメント╳3	ブレーカー（BREAKER）	4500	30	所有貨櫃消失後
カプリコ（卡普利哥）╳2	ブレーカー（BREAKER）	4000	30	所有貨櫃消失後
ダッガー（達加）╳2	ブレーカー（BREAKER）	3900	30	所有貨櫃消失後
デラバスギャラン（狄拉巴斯基拉）	カラス	25000	33	ジロン說得ラグ後
ガラバグス	グレタ	6480	32	ジロン說得ラグ後
カプリコ（卡普利哥）╳2	ブレーカー（BREAKER）	4000	30	ジロン說得ラグ後
ダッガー（達加）╳4	ブレーカー（BREAKER）	3600	30	ジロン說得ラグ後











貨櫃	物件
1	資金20000
2	300BS
3	資金5000
2	400BS
3	資金15000
4	500BS
5	資金30000

KESSEN II
MAIN CAST

Kan-U


Chou-Hi


Koumei


Chou-Un


Jyun-Iku


Son-Rei


Siba-I


Bi-Sanjyo

Himiko







生產商	KOEI
售價	7800 日圓
容量	DVD-ROM X 1
記憶	131KB
發售日	發售中

PS2／SLG／對應DUAL SHOCK



——劉備篇——



第十話
天水之戰

勝利條件：曹操敗走
敗北條件：劉備敗走

劉備軍	曹操軍
平均士氣：88	平均士氣：81
總兵士數：89485	總兵士數：121935

出陣武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
劉備隊	劉備、鳳統	10350	圓之陣
美三娘隊	美三娘、蔡瑁、(祝融)	11605	雁之陣
關羽隊	關羽、關平、周倉	12740	鱗之陣
張飛隊	張飛、理理、留留	10500	方之陣
孔明隊	孔明、馬謖	12235	鶴之陣
孫麗隊	孫麗、法正	9025	月之陣
馬超隊	馬超	11235	鶴之陣
趙雲隊	趙雲、黃忠、(魏延)	11795	箕之陣

政略提案

武將	提案內容	效果
鳳統	陽動隊	派遣我軍一部隊潛入敵陣
美三娘	士兵訓練	各武將之部隊能力上昇
黃月英	武器之研究	技術＋10、各部隊升格

敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
曹操隊	曹操、ヒミコ、曹伯	16030	鱗之陣
荀郁隊	荀郁、夏侯惇	15945	雁之陣
虎稚隊	虎稚、典韋、郭嘉	14540	矢之陣
張遼隊	張遼、李典、樂進	16335	鱗之陣
曹仁隊	曹仁、曹洪	16220	圓之陣
夏侯霸隊	夏侯霸、程育	13785	牛之陣
于禁隊	于禁、東旋風、西旋風	14710	蛇之陣
司馬偉隊	司馬偉、徐晃	14370	圓之陣

我方增援武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
姜維隊	姜維	10080	牛之陣

作戰提案

趙雲案

部隊集中配置，將我軍所有部隊配置於地圖中央，令我軍部隊聚集在一起迎擊敵軍，同時還能輕易作出夾擊敵軍部隊的戰術。



法正案

兵分兩路配置，將我軍部隊分成兩軍配置迎擊敵軍，令敵軍戰力分散後再逐一擊破，而劉備隊則留守最後以便作出支援。



鳳統案

兵糧庫附近配置，將我軍所有部隊配置於兵糧庫附近，好讓我軍武將能在戰鬥後迅速回復體力，同時亦能聚中迎擊敵軍。

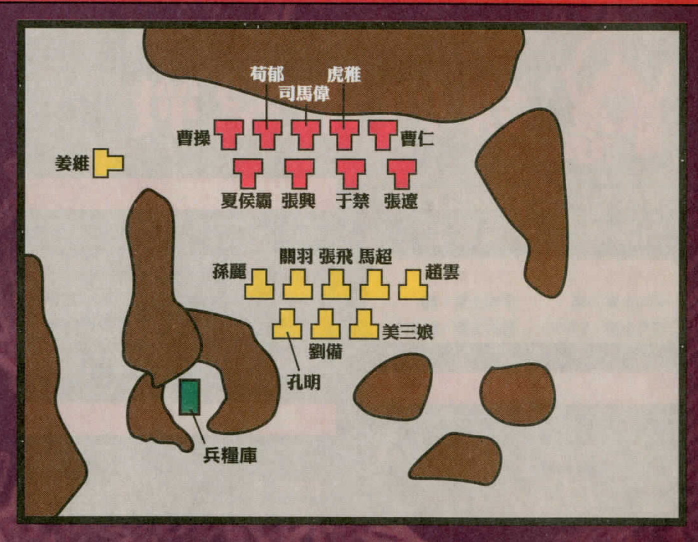


戰略要點

劉備經孔明的指導下終於與曹操和孫權形成三國頂立的形勢，為了從曹操手中搶回貂蟬，於是劉備決定先擴闊版圖，而今仗就是擴闊版圖的第一步。今次雖然同是面對曹操的十萬大軍，但由於我軍的實力已今











非昔比，所以不用再因軍力不足而逃避了，首先在戰鬥前先選擇作戰方案，在三個方案之中，筆者就覺得趙雲案比較實際些，因為法正和鳳統的方案都較為被動，對於今仗來說就好像不太適合了。當完成作戰方案的選擇後戰鬥便立即展開，今仗可說是蜀魏決戰的前哨戰，兩軍將會為了爭奪天水這個重要據點而戰。在戰鬥時雖然我軍的軍力與敵軍相差不遠，但大家要小心注意部隊有否被敵軍夾攻，因為以我方部隊的能力是無法同時間對付兩隊敵軍部隊的，就算是只是一對一，大家最好多些使用妖術或戰術攻擊敵軍，否則要戰勝敵軍亦不是一件易事。而在戰鬥期間大家最好留意曹操隊的位置，盡快派出兩支部隊夾攻他，因為只要將他擊退便可通過些話。



當戰鬥至三十分鐘的時候，姜維會以援軍身份出現，同時姜維的出現亦會令我軍武將的體力有所上升，而這個時候相信戰鬥已到了白熱化階段，雖然各部隊的戰鬥都到了最激烈階段，不過大家最好先集中留意與曹操隊對戰之部隊的戰況，因為任由他們自行戰鬥的話是很難將曹操隊擊退的，另外，大家要注意在與曹操隊戰鬥中使用妖術的時候，在最初兩次使用時最好用些攻擊力較弱的，因為曹操隊的曹操和ヒミコ都有防禦妖術的「鐵壁」，所以只有令他使出兩次後再使出妖術方才能令他受到重要的傷害。

戰後處理

戰事完結後，孔明便會將劉備軍各種能力上升值報告，兵力上升至42、食糧上升至57、技術上升至52，另外，趙雲隊的步兵升格為重裝步兵。

當完成「天水之戰」後，這時會出現三個不同攻擊路線給玩者選擇，分別是第十一話「魏興電擊戰」、第十二話「陳倉攻防戰」和第十三話「涼州征伐」，基本上原成任何一條路線後都對故事發展沒有多大影響，只是加入我軍的新武將有些不同，因此大家可自由選擇進行那一條路線。









第十一話

魏興電擊戰

勝利條件：劉備到達指定地點
敗北條件：劉備敗走

劉備軍	曹操軍
平均士氣：88	平均士氣：86
總兵士數：64635	總兵士數：61215

出陣武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
劉備隊	劉備、理理、留留	11775	鱗之陣
關羽隊	關羽、關平、周倉	14615	鱗之陣
趙雲隊	趙雲	13650	錐之陣
孔明隊	孔明、(祝融)	13585	圓之陣
鳳統隊	鳳統、姜維、(魏延)	11010	箕之陣

政略提案

武將	提案內容	效果
鳳統	徐庶說得	徐庶將會加入我軍
關羽	士兵募集	兵力＋8
姜維	於敵軍流傳假情報	敵軍兵力－10

敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
曹洪隊	曹洪	16485	箕之陣
奉德隊	奉德、郭嘉	16010	平之陣
典韋隊	典韋、	13965	方之陣
張遼隊	張遼	17955	月之陣
曹仁隊	曹仁	16275	鱗之陣
于禁隊	于禁、東旋風、西旋風	15055	雁之陣
徐晃隊	徐晃	14280	箕之陣

我方增援武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
徐庶隊	徐庶	12705	方之陣

作戰提案

關羽案

誘導敵人於東之岩防禦，在開戰前先向敵方發放我軍會全力攻擊東之岩的假消息，當敵軍於東之岩防守之時，我方全軍便向西之岩作全力攻擊。



趙雲案

誘導敵人於西之岩防禦，在開戰前先向敵方發放我軍會全力攻擊西之岩的假消息，當敵軍於西之岩防守之時，我方全軍便向東之岩作全力攻擊。



鳳統案

引敵軍一部隊撤退，在開戰前先向敵方發放假消息引敵軍一部隊退回長安，接著我軍便兵分兩路分別向東之岩和西之岩作出攻擊。

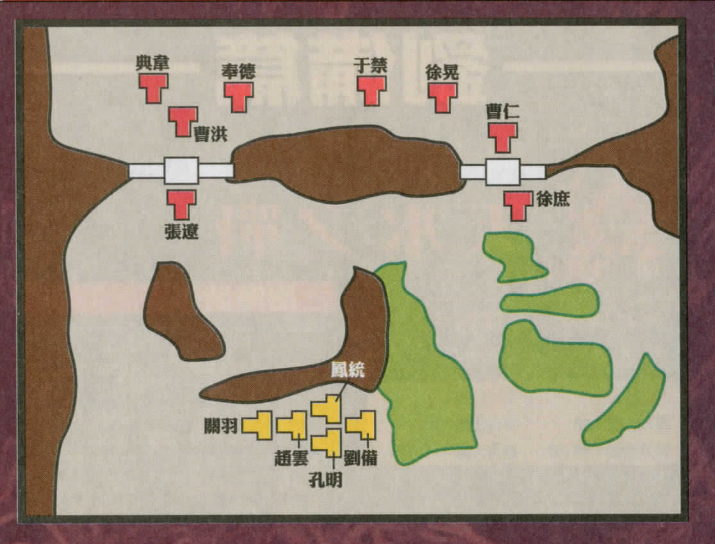


戰略要點

當劉備在天水之戰取得勝利後，為了鞏固我軍實力於是命關羽率領我軍部隊向敵軍的重要據點施予突襲，要通往敵軍重要據點長安，就必須經魏興之地的山道前往了，而今次的對手就是智勇兼備的名將・張遼，張遼將會駐守在那兒與我軍決戰。在戰鬥開始前大家先小心留意今次戰鬥的地形，敵軍將會布防於兩座岩之後，我軍必須將敵軍引出岩外或將岩破壞，否則劉備隊是無法到達指定位置的。了解地形之後，我方便要決定作戰方案，而今次的三個方案之中筆者就覺得鳳統案較為實際，因為他能令敵軍一支部隊暫時撤退，令敵軍的軍力暫時降低，另外，大家要注意在選政略提案時，如果大家選擇鳳統之提案的話，在戰鬥時徐庶便會背叛曹操軍而改投我軍。







我軍兵分兩路向東西岩進擊，就在鳳統隊和趙雲隊接近西之岩的時候，張遼隊已經在岩前等候多時，這時大家千萬不要單獨與張遼隊戰鬥，因為單以我方任何一支部隊都是很難將他擊退，所以大家最好命令兩隊一同向他進行夾擊。而同時在東之岩那邊相信各部隊已經在進行擊破東之岩的行動，這個時候大家可先作少許的調動，就是指揮劉備隊向東之岩進發，接著再命令在破壞東之岩的關羽隊和徐庶隊前往西之岩增援，因為敵軍大部份軍力都駐紮西之岩處，單以鳳統隊和趙雲隊根本不能將他們擊退，除此之外，指揮劉備隊向東之岩進發，亦可加快劉備隊到達指定位置的時間。基本上今話的戰鬥方法與早前的戰鬥差不多，大家在戰鬥時最好多些使用妖術或戰術攻擊，這樣可以快速令敵軍的兵力和武將體力下降，同時亦可令我軍在戰鬥中所消耗的兵力和武將體力減低，這些對於今場戰鬥來說是一件相當重要的事。







戰後處理

戰事完結後，孔明便會將劉備軍各種能力上升值報告，兵力上升至44、食糧上升至59、技術上升至64，另外，張飛隊的槍兵升格為重裝槍兵，孔明隊的重裝步兵升格為鐵甲步兵，鳳統隊的強弩兵升格為重弩兵，關平隊的騎兵升格為重裝騎兵，周倉隊的槍兵升格為重裝槍兵，馬謖隊的弓兵升格為長弓兵，法正隊的槍兵升格為重裝槍兵。



第十二話

陳倉攻防戰

勝利條件：司馬偉敗走
敗北條件：劉備敗走，在限定時間內未能完成勝利條件

劉備軍	曹操軍
平均士氣：91	平均士氣：87
總兵士數：65710	總兵士數：75420

政略提案

武將	提案內容	效果
趙雲	嚴顏登用	嚴顏加入我軍
張飛	士兵募集	兵力＋8
美三娘	士兵訓練	各武將之部隊能力上昇

新增戰力



在政略提案完結後，黃月英便會為軍隊發明了一種攻城用的新武器「破城兵」，此武器能在城樓外迅速將城樓擊破，令部隊能快速攻入城內，對於攻城戰來說實是一件相當實用的武器，而在此話中將配備於趙雲隊之中。

出陣武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
劉備隊	劉備、嚴顏	12050	圓之陣
美三娘隊	美三娘、姜維、(魏延)	13545	雁之陣
張飛隊	張飛、理理、留留	12555	方之陣
孔明隊	孔明、(祝融)	13560	鱗之陣
趙雲隊	趙雲、蔡琍	14000	錐之陣

敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
司馬偉隊	司馬偉、樂進、李典	16305	蛇之陣
郭昭隊	郭昭	15225	圓之陣
夏侯霸隊	夏侯霸	13545	方之陣
夏侯惇隊	夏侯惇	15225	鱗之陣
張興隊	張興	15120	勾之陣

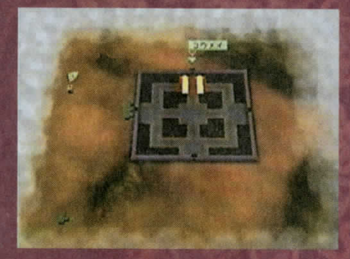
作戰提案

孔明案

偽做呼喚聲誘敵，我軍將會兵分三路攻城，首先劉備隊、美三娘隊和張飛隊一同攻向西之城門，同時間孔明隊就在北之城門外偽做呼喚聲引敵軍，當敵軍駐重兵於北之城門後，趙雲隊立即帶同「破城兵」攻擊南之城門，進入後便立即與孔明隊夾擊司馬偉隊。

姜維案

趙雲隊變裝，我軍將會兵分四路攻城，首先劉備隊和孔明隊一同攻向西之城門，同時間張飛隊就攻向南之城門，而姜維隊則偽裝趙雲隊於東之城門引誘敵軍，當敵軍駐重兵於東之城門後，趙雲隊立即帶同「破城兵」攻擊北之城門，進入後便立即向司馬偉隊進擊。

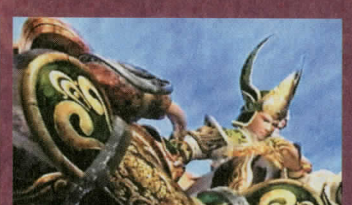


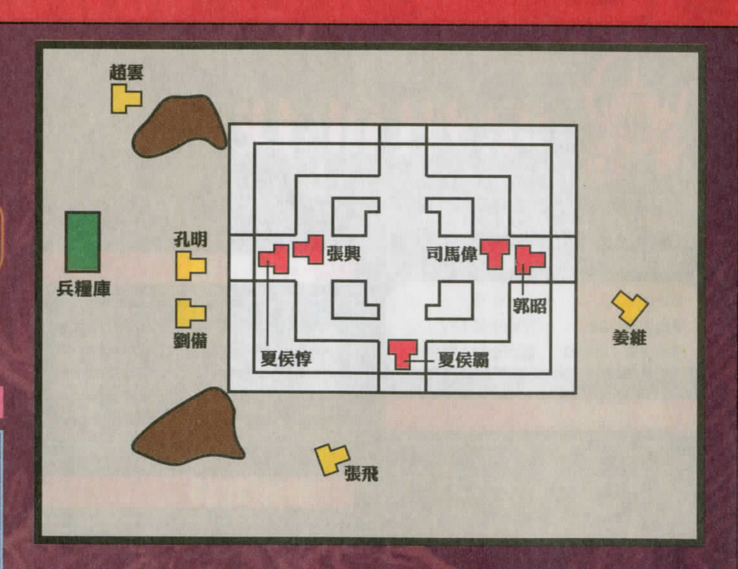


戰略要點

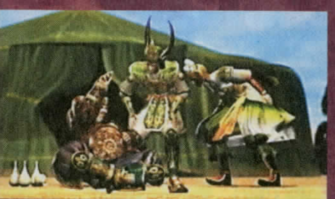
天水之戰取得勝利後，劉備為了奪取長安之地域，於是便以張飛為中心帶兵先攻擊天下有名之城池陳倉，而駐守於此城的便是曹操軍的浪人奇才司馬偉了。今次戰鬥由於我軍將要攻破防守力十分強的陳倉城，因此在選擇作戰提案方面要十分謹慎，否則很難在限定時間內將敵軍大將司馬偉擊退。而在兩個方案中筆者姜維案較為全面，因為在城內敵軍的部隊的數量並不小，此案能將敵軍的力量分散，好讓趙雲隊能以最快速攻入城內。



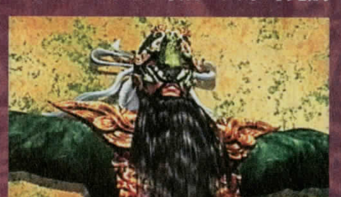








由於今之我軍主力將會以趙雲隊為攻城主力，所以大家在戰鬥時盡量多些留意趙雲隊的戰況。當趙雲隊攻擊北之城門的時候，大家可先調派孔明隊向北之城門進發，這樣便可在趙雲隊擊破城門後立夾擊司馬偉隊，不過大家在夾擊司馬偉隊最好以孔明隊為主隊，因為孔明擁有大量妖術能快速將敵軍擊退，而且如果戰鬥太久的話，攻城門的三支部隊亦會支持不了的。大家要謹記





雖然今次的主要攻擊對象是司馬偉隊，但大家不要因北之城門以開啟，而將我軍所有部隊全轉移由北之城門進入，因為他們是用來分散敵軍的軍力的，如果將他調離的話，在城內夾擊司馬偉隊的孔明隊和趙雲隊便會非常危險的了，當然大家亦要留意劉備隊的兵力來決定吧。

戰後處理

戰事完結後，孔明便會將劉備軍各種能力上升值報告，兵力上升至46、食糧上升至63、技術上升至62，另外，張飛隊的槍兵升格為重裝槍兵，嚴顏隊的強弩兵升格為重弩兵，關平隊的騎兵升格為重裝騎兵，馬謖隊的弓兵升格為長弓兵，法正隊的槍兵升格為重裝槍兵。





第十三話
涼州征伐

勝利條件：蔡文姬敗走
敗北條件：劉備敗走

劉備軍	涼州軍
平均士氣：88	平均士氣：77
總兵士數：63130	總兵士數：85995

政略提案

武將	提案內容	效果
孫麗	食糧購入	兵糧 +10、士氣 + 5
趙雲	士兵募集	兵力 + 9
法正	敵軍之輸送妨害	涼州軍士氣 - 10

我方增援武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
馬岱隊	馬岱	15855	方之陣

出陣武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
劉備隊	劉備、理理、留留	11775	鱗之陣
趙雲隊	趙雲、法正、(魏延)	13825	圓之陣
孔明隊	孔明、馬謖、(祝融)	13740	鱗之陣
孫麗隊	孫麗、黃忠	11420	雁之陣
馬超隊	馬超、姜維	12370	雁之陣

敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
蔡文姬隊	蔡文姬	18060	鶴之陣
登涯隊	登涯	15960	鱗之陣
假蔡文姬隊	假蔡文姬	18060	勾之陣
假蔡文姬隊	假蔡文姬	18060	蛇之陣
假蔡文姬隊	假蔡文姬	18060	勾之陣

作戰提案

孔明案

使用奇門遁甲陣，在戰鬥前孔明先使用他的奇門遁甲陣，令敵軍的馬岱隊和登涯隊失去戰鬥力，接著我軍的趙雲隊、馬超隊和孫麗隊立即向駐守在西面的敵軍部隊進擊，而劉備隊則留守在兵糧庫附近守候。

馬超案

馬岱說得，在戰鬥前馬超隊先前往敵軍陣地說服其舍弟馬岱加入我軍，而劉備隊、趙雲隊、孔明隊和孫麗隊則留守在兵糧庫附近守候，說服才向敵軍發動攻擊。

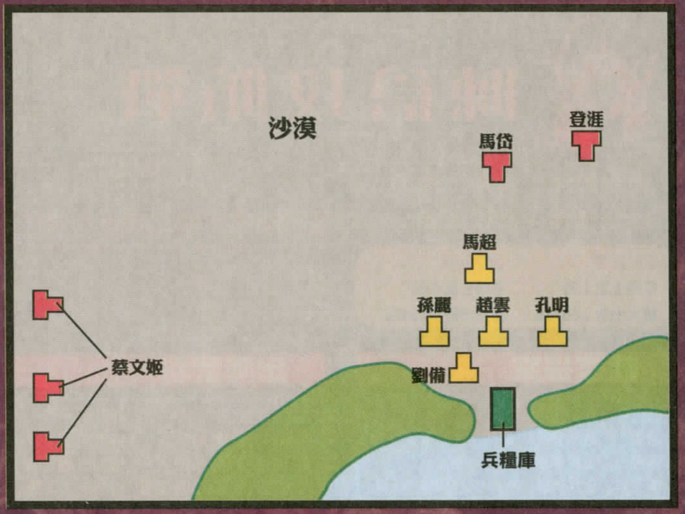




戰略要點

完成天水之戰後，劉備為防在進擊曹操軍的時候被西涼的涼州軍在後方偷襲，於是以孫麗為中心，先帶兵討伐西涼，而今次的對手就是擁有高強妖術的胡族女王蔡文姬。就在劉備向西涼進擊之時，涼州軍突然從沙漠中出現，戰鬥亦隨之而展開。今次給玩者選擇的作戰方案共有兩個，以戰略來說孔明案算是最實際的，因為能直接減弱敵軍戰力，不過這只是暫時性的事，因為當戰鬥至約五十分鐘，被奇門遁甲陣封鎖的馬岱隊和登涯隊便會回復戰鬥力。而馬超案的說服馬岱亦能立即增加我軍的戰力，亦因為能直接在今場戰鬥中加強了我軍的戰力的關係，所以筆者就選擇了馬超案。









完成作戰提案的選擇後，在戰鬥開始前馬超隊便會先前往敵軍陣地說服其舍弟馬岱加入我軍，而劉備隊、趙雲隊、孔明隊和孫麗隊則留守在兵糧庫附近守候。當馬岱隊加入我軍後，敵軍的登涯隊便會立即向馬岱隊進擊，同時間駐守在西面的三支假蔡文姬隊亦會向我軍進擊，這個時候大家可先命令馬超隊與馬岱隊夾擊敵軍登涯隊，另外，再命令趙雲隊、孔明隊和孫麗隊分別對付西面的三支假蔡文姬隊。



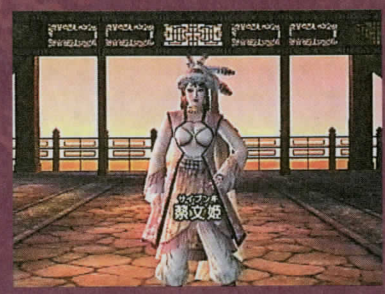


當我軍將兩支假蔡文姬隊擊退後，真正的蔡文姬隊便會在東面出現，而這時相信馬超隊和馬岱隊已將登涯隊擊退了，此時大家便可立即命令劉備隊、馬超隊和馬岱隊三隊一同夾擊蔡文姬隊，不過大家要小心注意蔡文姬的妖術，盡量令用鐵壁來防禦敵方的妖術，另外，由於劉備隊的戰力最為完整，所以在夾擊時最好以劉備隊為主隊。



戰後處理

戰事完結後，孔明便會將劉備軍各種能力上升值報告，兵力上升至46、食糧上升至61、技術上升至62，孔明隊的重裝步兵升格為鐵甲步兵，關平隊的騎兵升格為重裝騎兵，馬謖隊的弓兵升格為長弓兵，法正隊的槍兵升格為重裝槍兵，另外，蔡文姬會加入我軍。







第十四話

武昌之戰

勝利條件：孫權敗走
敗北條件：劉備敗走

劉備軍	孫權軍
平均士氣：89	平均士氣：83
總兵士數：28645	總兵士數：61110

政略提案

武將	提案內容	效果
鳳統	武器之研究技術	＋11、各部隊升格
孫麗	士兵訓練	各武將之部隊能力上昇
趙雲	退治猛虎	趙雲勇名＋10

我方增援武將

部隊	武將	兵力
張飛隊	張飛、理理、留留	15300
孔明隊	孔明	14700
孫麗隊	孫麗	11130
趙雲隊	趙雲、黃忠、蔡文姬	15035
馬超隊	馬超、馬岱	13900
美三娘隊	美三娘、法正、蔡瑁	14745

出陣武將

部隊	武將	兵力
劉備隊	劉備、鳳統、姜維	13345
關羽隊	關羽、關平、周倉、馬謖	15300

敵軍武將

部隊	武將	兵力
孫權隊	孫權	13965
甘寧隊	甘寧	11970
呂蒙隊	呂蒙	13020
陸遜隊	陸遜	10815
太史慈隊	太史慈	12075
魯肅隊	魯肅	13230
周瑜隊	周瑜	12285

戰略要點

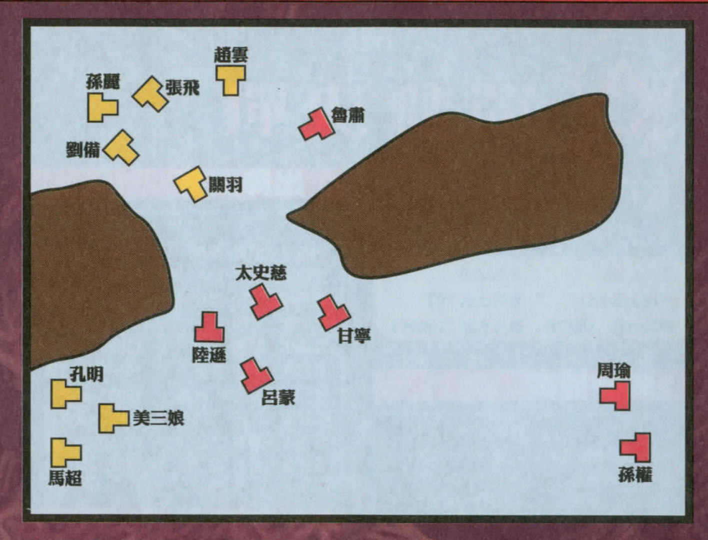
當劉備軍平定了西涼和長安後，劉備已取得一半天下了，曹操知道危機已迫在眉睫，於是向劉備的盟友孫權使計，令孫權出兵攻打劉備軍，而劉備只好暫時停止攻打曹操，轉移與孫權決一勝負。今次可說是第一次與孫權軍戰鬥，他們的能力基本上與赤壁之戰的時候差不多，但由於今次的攻勢十分突然，因此在戰鬥前劉備根本無時間與將領相討作戰方案，只好倉猝地派出關羽隊先行應戰。

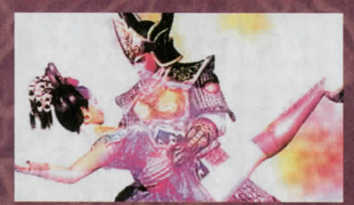
在戰鬥初期的我軍部隊就只有關羽隊和劉備隊，所以大家最好先選擇逃避等待援軍的到來，因為單以兩隊的能力並不足以與敵軍抗衡，而援軍方面最先趕到的是張飛隊，他將會在戰鬥開始後五分鐘到來。當張飛隊到來他便會立即前往前線支援關羽隊，雖然我軍戰力已經增強，但劉備隊最好還是留在後方不要參加戰役，因為如果劉備隊被擊退的話遊戲便會結束的。當戰鬥至十分鐘時趙雲隊和孫麗隊將會再以援軍身份到來，而他們到來後會立即前往保護劉備隊，這時大家可立即命令他們往前線支援，因為到來此時相信關羽隊已快支持不了，另外，敵軍的周瑜隊亦會正式加入戰役之中。















當戰鬥至十五分鐘的時候孔明隊、美三娘隊和馬超隊亦會以援軍身份趕到來，同時間孫權隊亦會正式加入戰役之中，此時大家可先派遣孔明隊追擊孫權隊，而美三娘隊和馬超隊則到前線支援，不過大家要注意的是因今次水上戰鬥的關係，有些戰術是無法使用的，所以要多些使用妖術或「突入」(按下方後再按○)攻擊敵軍，另外，在水戰中是無法使用夾擊的戰術的，只能圍困敵軍而令他產生混亂，所以大家要小心留意每一支部隊的戰況，以便作出適當的戰術。





戰後處理

戰事完結後，孔明便會將劉備軍各種能力上升值報告，兵力上升至52、食糧上升至65、技術上升至79，另外，黃忠隊的長弓兵升格為狙擊兵，姜維隊的重裝騎兵升格為精鋭騎兵，蔡瑁隊的重裝騎兵升格為鐵甲騎兵。







第十五話

蜀魏決戰

勝利條件：曹操敗走
敗北條件：劉備敗走

劉備軍	曹操軍
平均士氣：82	平均士氣：82
總兵士數：159690	總兵士數：189915

政略提案

武將	提案內容	效果
孔明	接受食糧之提供	兵糧 +11、士氣 + 5
關羽	士兵募集	兵力 + 10
鳳統	士兵訓練	各武將之部隊能力上昇

新增戰力



在政略提案完結後，黃月英便會為軍隊發明了一種新武器「疾風連弩」，此武器能在平原上遠距離攻擊敵軍部隊，往往能令敵軍部隊受到極大的傷害，對於戰鬥來說實是一件殺傷力非常巨大的武器，而在此話中將配備於孔明隊之中。

出陣武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
劉備隊	劉備、姜維	16065	圓之陣
關羽隊	關羽、關平、周倉	16915	鱗之陣
張飛隊	張飛、理理、留留	15555	方之陣
孔明隊	孔明	16380	鶴之陣
孫麗隊	孫麗、馬謖	13895	月之陣
馬超隊	馬超、馬岱	16590	鶴之陣
美三娘隊	美三娘、蔡瑁	16995	雁之陣
鳳統隊	鳳統、祝融	14725	箕之陣
趙雲隊	趙雲、法正	17250	圓之陣
黃忠隊	黃忠、蔡文姬	15320	勾之陣

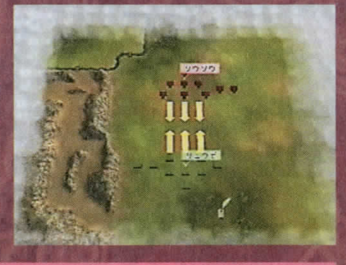
敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
曹操隊	曹操、曹伯	20775	月之陣
荀郁隊	荀郁、張興	19830	雁之陣
虎稚隊	虎稚、郭嘉	17110	矢之陣
張遼隊	張遼、李典、樂進	21295	鱗之陣
曹仁隊	曹仁、曹洪	20070	圓之陣
夏侯霸隊	夏侯霸、徐晃	17335	牛之陣
于禁隊	于禁、東旋風、西旋風	18160	蛇之陣
程育隊	程育、典韋	17005	方之陣
司馬偉隊	司馬偉、夏侯惇	18665	圓之陣
奉德隊	奉德、登涯、郭昭	19670	雁之陣

作戰提案

張飛案

決戰之布陣，我軍部隊將會全部配置在版圖中央正面迎擊敵軍，而配置在後方的孔明隊和馬超隊則會沿山路進擊在山谷上的ヒミコ。



戰略要點

劉備降服了孫權後，他與曹操的對決亦到了最後階段，雙方將在無後顧之憂的情況下以全力來一場生死之戰，看誰才是這片大地的君主。由於今次「蜀魏決戰」將會是劉備篇的最終之戰，因此雙方將會毫無保留下展開最後的決戰，而在今仗的作戰提案中就只有張飛案一個。就在戰鬥開始前孔明發覺敵軍妖術師ヒミコ使用妖術將天地之氣逆轉，令我軍部隊能力下降，只有將她解決我軍才能發揮正常實力，於是孔明隊便帶同馬超隊向西面的山路進發找尋ヒミコ。



雖然劉備已取得三分二天下，但在今場戰鬥中的軍力卻仍然比曹操低，因此大家在戰鬥時要謹慎地調配各部隊的行軍路線，以及留意各部隊的戰鬥狀況。當各部隊與敵軍對戰的時候，大家最好盡快將各武將的妖術和戰術使用出來，好讓敵軍的戰力快速下降。另一方面，當孔明隊和馬超隊將敵軍部隊虎稚隊擊退反後，大家便可立即命令馬超隊返回中央戰場支援，而同時孔明亦會與ヒミコ進行一場妖術的決戰，當然勝利者是屬於孔明，孔明將ヒミコ擊退後天地之氣亦回復正常。





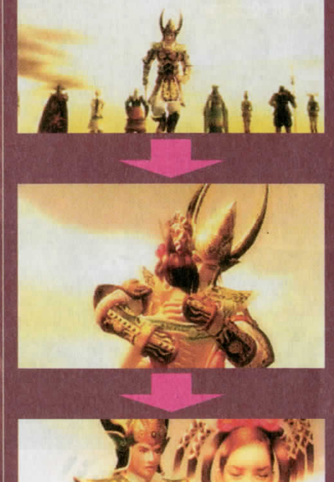


在戰鬥初期曹操軍和荀郁隊都不會立即加入戰團的，直至戰鬥開始四十五分鐘後他們才會到來加入戰團，而此時相信各部已經將敵軍消滅了，這時大家便可命令各部隊向敵軍進行夾擊，不過大家要謹記在戰鬥中盡量多些使用妖術和戰術，因為曹操軍和荀郁隊將會是敵軍部隊中最強的兩隊，不小心注意的話吃虧的可能會是大家。





















曹操篇攻略流程

徐州之戰
汝南之戰
博望坡之戰
長阪坡之戰
赤壁大戰
樊城之戰 / 定軍山之戰
天水之戰
魏興電擊戰 / 陳倉攻防戰
蜀魏決戰

曹操篇

第一話



徐州之戰

勝利條件：劉備敗走
敗北條件：曹操敗走

曹操軍	劉備軍
平均士氣：81	平均士氣：87
總兵士數：26610	總兵士數：30918

出陣武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
曹操隊	曹操、曹伯、ヒミコ、荀郁	6931	蛇之陣
曹仁隊	曹仁、虎稚	6202	鱗之陣
夏侯淵隊	夏侯淵、程育、(郭嘉)	7609	牛之陣
于禁隊	于禁、東旋風、西旋風	5868	牛之陣

敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
劉備隊	劉備	8674	圓之陣
關羽隊	關羽	7996	錐之陣
張飛隊	張飛、理理、留留	7386	矢之陣
美三娘隊	美三娘	6862	雁之陣
趙雲隊	趙雲	8674	平之陣

政略提案

武將	提案內容	效果
荀郁	郭嘉登用	郭嘉加入我軍
程育	脅迫敵兵	令敵兵軍心動搖，在戰鬥時敵軍有一部分士兵將會逃走
夏侯淵	士兵募集	兵力＋6

作戰提案

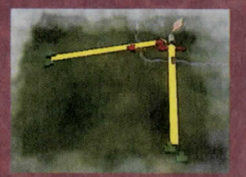
夏侯淵案

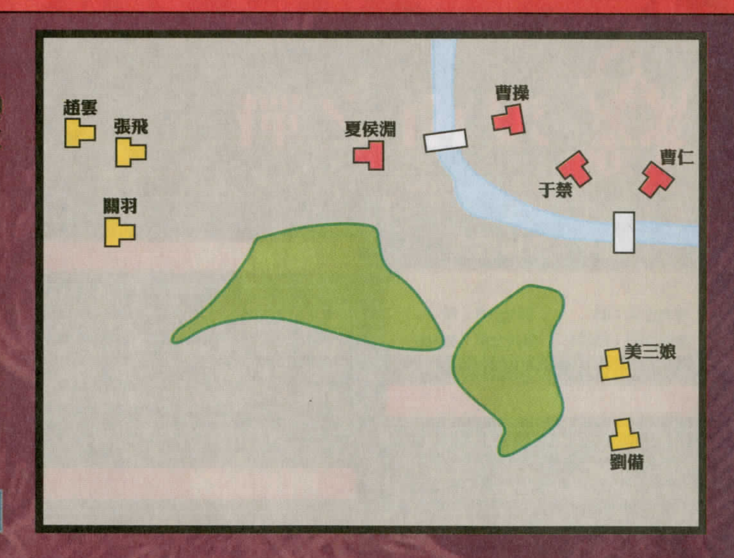
關羽、張飛隊擊破，由於敵軍戰力最強的部隊就只有關羽隊和張飛隊，只要我軍派遣三支部隊先將他們擊破，敵軍士氣便會大大下降。



荀郁案

伏兵等待敵軍，我軍將會兵分兩路，首先夏侯淵隊將會駐守在西面橋前守候，接著曹仁隊和于禁隊則伏兵於南面橋後，待敵軍到來才施予突襲，而曹操隊則留守兵糧庫前守候。





戰略要點

今次是大家首次以曹操的身份與劉備戰鬥，基本上整個版圖與劉備篇的一樣，不過今次的對手就是劉備軍，而且他的戰力亦會比大家操作時強得多。在戰鬥開始前大家一如以往先選擇今次的作戰方案，在兩個方案之中筆者就較為喜歡荀郁案，雖然此案較為保守，但對於今仗的地形來說卻相當有效，另外，如果大家在政略提案中選擇了荀郁的郭嘉登用的話，在今場戰鬥中郭嘉便會配置在夏侯淵隊內。





如果大家在政略提案中選擇了程育的脅迫敵兵的話，當戰鬥開始時劉軍便會因軍心動搖，而有一部分士兵逃離戰場，這樣敵軍的兵力便會立即下降三分一。而在戰鬥開始時大家可先命令夏侯淵隊退回橋後，因為這樣便可避開被敵軍夾擊的機會，更可反過來和曹操隊夾擊敵軍。另外，當戰鬥至十分鐘的時候敵軍趙雲隊將會到來增援，不過大家可以不用理會他，大家只要專心將劉備隊擊倒便可，因為只要將劉備隊擊退便可完成此話。









戰後處理

戰事完結後，荀郁便會將曹操軍各種能力上升值報告，兵力上升至25、食糧上升至28、技術上升至25，曹伯隊的輕騎兵兵升格為騎兵，程育隊的短弓兵升格為弓兵，另外，李典和樂進會加入我軍。







第二話
汝南之戰

勝利條件：敗走
敗北條件：曹操敗走

曹操軍	劉備軍
平均士氣：83	平均士氣：78
總兵士數：29637	總兵士數：40868

政略提案

武將	提案內容	效果
荀郁	流民耕作	食糧＋6、我軍士氣＋3
程育	在敵軍中發出傳言	敵軍兵力－10
曹仁	訓練士兵	各武將之部隊能力上昇

敵方增援武將

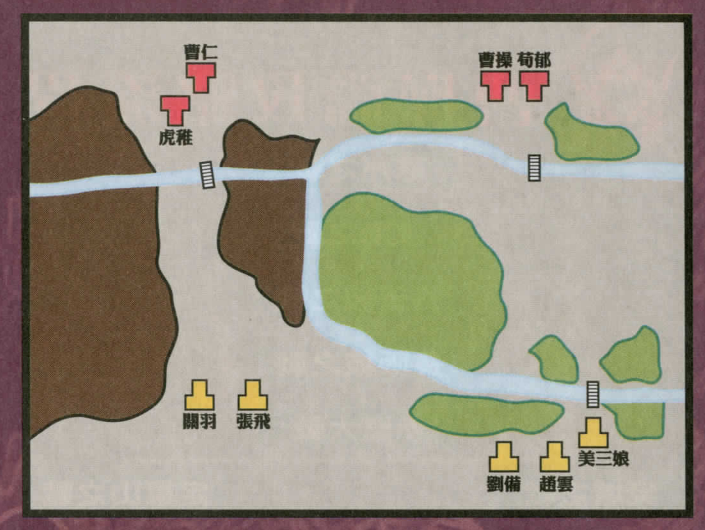
部隊	武將	兵力	基本陣形
周倉隊	周倉	3570	蛇之陣

出陣武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
曹操隊	曹操、曹伯、郭嘉、ヒミコ	7713	鱗之陣
荀郁隊	荀郁、李典、樂進	6747	圓之陣
虎稚隊	虎稚、程育	7368	矢之陣
曹仁隊	曹仁、于禁、東旋風、西旋風	7809	圓之陣

敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
劉備隊	劉備、	8789	鱗之陣
美三娘隊	美三娘、留留	7090	雁之陣
關羽隊	關羽、關平	8128	勾之陣
張飛隊	張飛、理理	7816	月之陣
趙雲隊	趙雲	9015	箕之陣



作戰提案

荀郁案

東橋破壞，首先我軍的曹仁隊和虎稚隊將會沿西面的進擊，另外荀郁隊就將東面的木橋破壞，令敵軍無法從東面進擊，接著曹操隊和荀郁隊立由西面的進擊。將駐守在西面的敵軍擊退後，我軍便繼續南下將敵軍的兵糧庫破壞。



程育案

以迷藥令敵軍入睡，在戰鬥開始前程育先在敵軍主力關羽隊和張飛隊的食水中放下迷藥，令兩部隊進入睡眠狀態，接著我方便全軍從東面向對方進擊。



戰略要點

曹操因我軍未能在上仗將劉備擊殺而大為憤怒，雖然受到袁紹軍的進迫，但曹操仍決意要先將劉備軍擊殺，於是派遣荀郁帶兵追擊劉備軍。今場戰鬥敵軍的戰力相當高比起我軍的兵力高出一倍，雖然如此但只要我軍調配得宜的話，要取得勝利並不是困難的事。在戰鬥前先決定今次的作戰方案，而在兩個方案中筆者認為程育案較為有效，因為此案能暫時降低敵軍的戰力，好讓我軍能集中攻擊敵軍大將劉備隊。











當選擇了作戰方案後，在戰鬥開始前程育會先在敵軍主力關羽隊和張飛隊的食水中放下迷藥，令兩部隊因進入睡眠狀態而失去戰力，之後我方全軍便越過東面木橋向對方進擊。而此時大家最好多些使用妖術和戰術攻擊敵軍，以便盡快將敵軍部隊擊退，由其是劉備隊因為只要將他擊退便可通過此話，另外，大家亦要注意在戰鬥至約三十分鐘的時候，關羽隊和張飛隊便甦醒過來，這時大家最好指揮曹操隊反回兵糧庫附近駐守以防敵軍前來破壞。



戰後處理

戰事完結後，荀郁便會將曹操軍各種能力上升值報告，兵力上升至28、食糧上升至33、技術上升至29，曹操隊的輕騎兵兵升格為騎兵，曹仁隊的輕步兵升格為步兵，另外，曹洪會加入我軍。





第三話

博望坡之戰

勝利條件：孔明敗走
敗北條件：曹操敗走、曹仁敗走

曹操軍	劉備軍
平均士氣：76	平均士氣：83
總兵士數：43300	總兵士數：44218

出陣武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
曹操隊	曹操、曹伯、荀郁	8753	鱗之陣
ヒミコ隊	ヒミコ、程育、虎稚	8306	方之陣
曹仁隊	曹仁、曹洪、郭嘉	8344	鱗之陣
夏侯淵隊	夏侯淵、李典、樂進	9594	牛之陣
于禁隊	于禁、東旋風、西旋風	8303	蛇之陣

敵軍武將

部隊	武將	兵力	基本陣形
孔明隊	孔明、趙雲	9769	蛇之陣
關羽隊	關羽、周倉	9328	錐之陣
關平隊	關平、理理	7258	月之陣
張飛隊	張飛、留留	9526	矢之陣
美三娘隊	美三娘	8337	雁之陣

政略提案

武將	提案內容	效果
曹仁	徐晃登用	徐晃加入我軍
曹伯	新兵器開發	夏侯淵隊配備「迫擊弩砲」
夏侯淵	士兵募集	兵力 + 6

新增戰力

在政略提案中如果選擇曹伯之新兵器開發的話，他便會為軍隊發明了一種新武器「迫擊弩砲」，此武器能在平原上遠距離攻擊敵軍部隊，往往能令敵軍部隊受到極大的傷害，對於戰鬥來說實是一件殺傷力非常巨大的武器，而在此話中將配備於夏侯淵之中。





作戰提案



荀郁案

誘導北側的張飛隊，首先我方夏侯淵隊在北側揮舞旗幟引誘敵方張飛隊前來進擊，接著在敵軍陣地中的曹仁隊亦將駐守中央的關平隊引開，而此時我軍的曹操隊、ヒミコ隊和于禁隊立即從中路進擊敵軍。

程育案

誘導中央的關平隊，首先我方夏侯淵隊在中央揮舞旗幟引誘敵方關平隊前來進擊，接著在敵軍陣地中的曹仁隊亦將駐守南側的關羽隊引開，而此時我軍的曹操隊、ヒミコ隊和于禁隊立即從南側進擊敵軍。

于禁案

誘導南側的關羽隊，首先我方夏侯淵隊在南側揮舞旗幟引誘敵方關羽隊前來進擊，接著在敵軍陣地中的曹仁隊亦將駐守北側的張飛隊引開，而此時我軍的曹操隊、ヒミコ隊和于禁隊立即從北側進擊敵軍。

戰略要點

曹操將袁紹擊敗後，便正式成為中原之霸者，接著下一步就是繼續追擊逃至新野城的劉備了，由於要攻擊新野城就必須經過易守難攻的博望坡，因此今次戰場亦將會在這裡展開。今仗和前兩話有少許不同，敵軍總帥劉備並不會參加今場戰役，而今次敵軍將會以劉備三顧

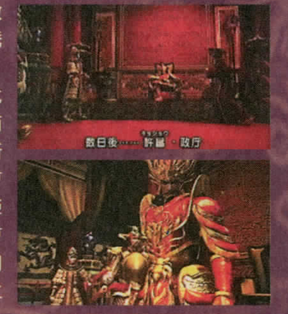




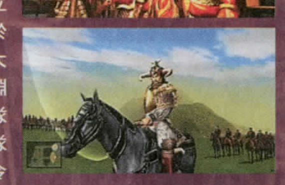
張飛
夏侯淵
孔明
曹仁
ヒミコ
曹操
關平
于禁
美三娘
關羽



草蘆請他出山的天下之鬼才孔明擔任大將，此人便是我軍今之的目標，只要將他擊退便可完成此話。在今場戰役中由於地形易守難攻的關係，因此在選擇作戰方案時要非常審慎，而基本上三個方案的戰術都是一樣只是使用對象的分別，由於在敵軍三名武將中筆者覺得張飛會是較易引誘的人，因此就選擇了荀郁案。



當戰鬥開始時我方夏侯淵隊便會在北側揮舞旗幟引誘敵方張飛隊前來進擊，而如果玩者在政略提案中如果選擇曹伯之新兵器開發的話，此時夏侯淵隊便會利用曹伯所發明的新武器「迫擊弩砲」，於遠距離攻擊敵軍。接著埋伏在敵軍陣地中的曹仁隊亦會將駐守在中央的關平隊引開，同時間我軍的曹操隊、ヒミコ隊和于禁隊立即從中路進擊敵軍，不過大家要注意由於每個通道都只能讓一支部隊前進，因此大家要留意當駐守在北側的張飛隊與夏侯淵隊戰鬥時，大家便立即命令其中一支部隊轉由北側進擊敵軍，同樣當南側的關羽隊到中央支援時，大家便趁此機會立即命令其中一支部隊轉由南側進擊敵軍，從而做成圍攻的局面。另外，大家要留意今次我軍有兩名大將，分別是曹操隊和曹仁隊，只要任何一隊敗走我軍都會敗北的，因此大家要小心留意兩隊的兵力。



戰後處理

戰事完結後，荀郁便會將曹操軍各種能力上升值報告，兵力上升至37、食糧上升至38、技術上升至35，另外，ヒミコ隊的鑲兵升格為上級鑲兵，荀郁隊的輕騎兵升格為騎兵，虎稚隊的輕槍兵升格為槍兵，于禁隊的騎鑲兵升格為上級騎鑲兵，東旋風隊的鑲兵升格為上級鑲兵，西旋風隊的弓鑲兵升格為上級弓鑲兵，樂進隊的輕騎兵升格為騎兵，郭嘉隊的輕步兵升格為步兵。



--- 待續 ---



GAME PS GAME DATA

生產商	NAMCO
售價	6800 日圓
容量	GD-ROM 一塊
記憶	370KB 以上
發售日	發售中

PS2/ACT/對應ANALOG



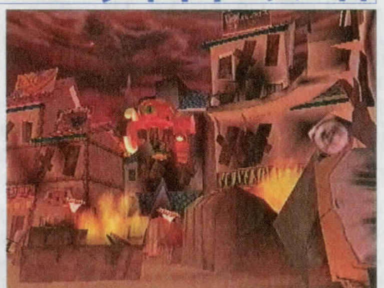
TEXT：小悠

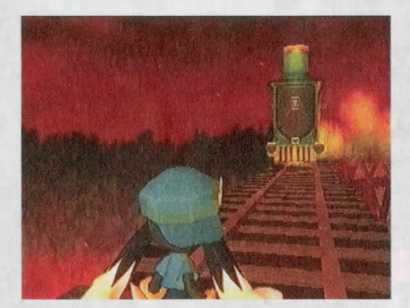
風之古羅洛亞2 ~世界希望忘記的東西~

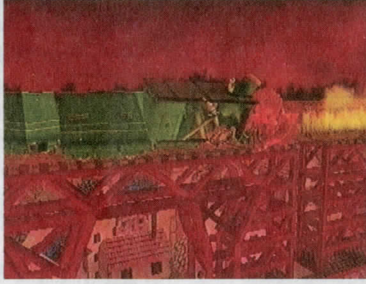
夢之黑旅人LUNARDIA遊記第三回

VISION GUIDE 舞台攻略









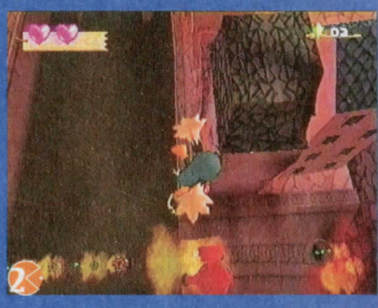
波爾古之炎上~突如其來的恐怖~

在莉奧娜成功利用波爾古能量爐的力量複製出魔法環之後，把波爾古的憤怒之鐘打響了。同一時間，因為剛才古羅洛亞和防衛機械人戰鬥的關係，令地下的能量爐爆發了起來。而莉奧娜得到Elemental之後便離開了！正當波古加叫大家追上去之際，羅羅懇請古羅洛亞留下來去關掉地下能量爐，拯救這個快要滅亡的國家。沒有法子，即使是這樣只是喜歡戰爭的國家也好，也不可能袖手旁觀見死不救的，古羅洛亞決定冒險再去地下工場一次……不幸地剛才被擊倒的防衛機械人是沒有失去戰鬥能力，更加破出地面！一直追擊著古羅洛亞。亡命的追蹤來到了最後階段，那輛於工場行走的火車來到古羅洛亞身處的火車橋之上，現在正是前無去路後有追兵！在最後千鈞一髮之際，古羅洛亞逃到橋邊之上，借火車撞倒了防衛機械人，成功擺脫了麻煩的東西。來到能量爐當然是馬上去關上能量掣來阻止爆發了，但是現在要再追上去莉奧娜似乎是沒有可能了……

CHECK POINT

1. 雖然和之前打過的沒有什麼分別，但是難度便在於「被追殺」的情況了……
2. 主要難的地方在於機械人走過的地方是被它射擊至起火的，所以玩者掉下去便會即死……
3. 在火海之中收集星之碎片是高要求玩者的挑戰來！


1


2


3

GAMEPLAYERS PS MAGAZINE







方舟伊素拉斯~以美拉美拉為目標~

在拯救了波爾古之後，古羅洛亞和羅羅一行人回去找予言者巴古斯。巴古斯說出莉奧娜下一個目標一定是迷惑之鐘的所在地．困惑之國美拉美拉，大家必須要比她快一步去到那兒才可以阻止她奪取新的Elemental！不過要去美拉美拉並不是一件容易的事情，因為這個雪國是位於LUNARDIA的北部地區，而且要橫過大陸中心的湖才可以到達。當大家正為此而煩惱之際，巴古斯便說在湖的旁邊有一隻被遺棄的巨大方舟，它的名字叫伊素拉斯。傳說這艘巨大的方舟不單止是在美拉美拉上行駛，而是在世界各地自由飛行的。因為以前的世界十分調和，不同國家的人是可以自由自在去其他的國家，可是現在人們的因為國家不穩定而放棄了這艘方舟了……而起動這艘巨大的方舟是需要將三個引擎啟動才行，古羅洛亞一行便以美拉美拉為目標出發了！





CHECK POINT

4. 看準了下一個高跳台在那兒才跳過去。
5. 這一個VISION的重點之一便是這個東西了！將晶體敵人攻擊怪物一次便會自動飛回古羅洛亞的手中，並且是黃色的。
6. 將黃光球拋向黃色水晶便可以解破黃色晶牆了！
7. 將黃光球再攻擊一次敵人的話便可以取得藍光球了……
8. 將藍光球拋向藍色水晶便可以解破藍色晶牆了！
9. 將藍光球再攻擊一次敵人的話便可以取得紅光球了……
10. 同樣地將換得來的紅光球拋出解破紅色晶牆。
11. 第一個解謎，重點是在第三次攻擊的時候，在取得紅光球之餘也是要同時作出二段跳上去。
12. 第二個解謎，重點是在第三次攻擊的時候，在取得紅光球之餘也是要同時作出二段跳上去剛才的第二台階上。
13. 第三個解謎，重點是在旋轉台的背後拿出晶體敵人。
14. 第四個解謎，重點是在第一和第二次攻擊的時候於拋出後立即借波波跳上去，在光球自動飛回古羅洛亞的手中之前必須跳上去。





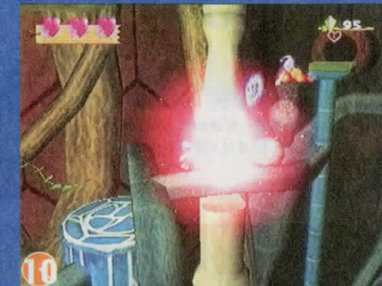




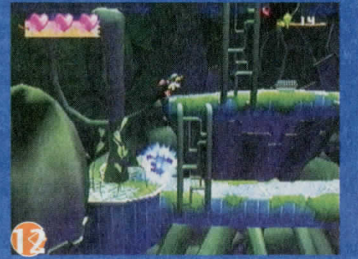


























美拉美拉大雪山～白銀之山～

在古羅洛亞成功將三個引擎的機關開啟之後，方舟便向著他們的目的地美拉美拉進發。乘坐著巨大的方舟往北行駛一陣子之後，便來到美拉美拉大雪山了。要找到困惑之鐘便非通過這座山不可了，這時候波古加拿出那塊於JOYLAND滑水時用過的滑板出來，說古羅洛亞可以用這個來當滑雪板便能夠快速地橫越大雪山。羅羅在為古羅洛亞向女神禱告的同時，他也只好用這個方法來趕上去呢！在古羅洛亞和波古加奇怪的歌聲之中，白銀之山的滑雪大冒險開始了……

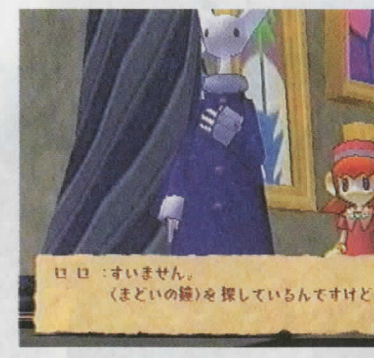




CHECK POINT

15. 要成功跳過很闊的谷必須在按前鈕來加速下作跳躍才行。
16. 捉住一個敵人來作二段跳才可以拿到1UP和星之碎片。







思念之美術館～幻迷宮～

通過了美拉美拉大雪山之後，古羅洛亞一行人來到了一座美術館的跟前。因為在路途上大家也看不見有什麼像鐘一般的東西，所以便決定入村問一問有關困惑之鐘的事情。在這一座的美術館之中，羅羅找到了一位美拉美拉人，那人說困惑是需要在思念之中才可以解決，在這個美術館之中可以找到妳心目中的答案。在進入像迷宮一樣的美術館之後，羅羅回憶起她之所以能夠取得巫女的資格，也是因為古羅洛亞才可以，她這樣只是在利用古羅洛亞去達成自己願望。現在羅羅感到十分困惑，而古羅洛亞……











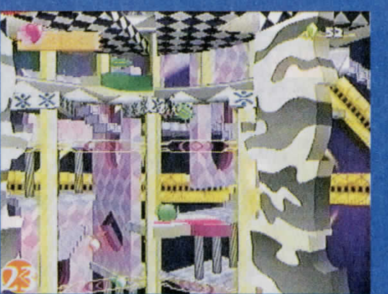


CHECK POINT

17. 利用這個上下門是可以令空間上下反轉的。
18. 先打擊一下去令第一個牆打開，再放計時炸彈於擊後走到第二個牆跟前，待炸彈炸中擊後第二個牆便會自動打開來。
19. 先拿著晶體敵人到右側的擊那兒，再攻擊左側紅色敵人的同時立即打擊，這時候待光球回來的時候便可以作二段跳上去了。
20. 在這塊鏡的前面是有隱形的蛋，當中是有星之碎片……
21. 玩者是須要觀察一下門的高度，高的門是可以拿著敵人過去的。
22. 先將計時炸彈放在擊的附近，再立即過去上下門到隱形牆後捉晶體敵人……待爆炸之後隱形牆會實體化，這時玩者再攻擊又出現的計時炸彈便可以得到黃光球去破黃晶牆。
23. 這遊戲的最高技巧之一，便是在二段跳之後的一刻再捉一個敵人再作一次更高的三段跳。
24. 首先是各取所需去令玩者捉到要的東西，再在捉晶體敵人之前先捉計時炸彈到晶體敵人的房間，同時快快地上去拿晶體敵人攻擊計時炸彈一次，取得黃光球。之後再到其他房間攻擊敵人令它變成藍光球，回到起初的門處便可以破開藍晶牆了。





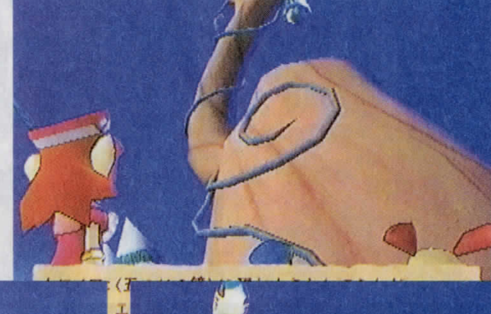


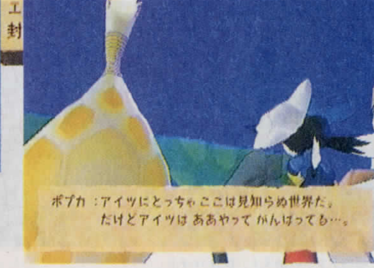


從鳥波洛迪～巫女自信的醒覺～

雖然大家成功通過了美術館來到困惑之鐘的跟前，可是羅羅和古羅洛亞因為剛才的事還是沒有神氣的樣子……困惑之鐘原來和一夥老樹相連著的，在大家正在想如何才打響這鐘之際，老樹開始說話了！這夥並不是普通的老樹，而是守護著美拉美拉人們的樹靈來。老樹在質問為什麼來找困惑之鐘，單單以三人的力量可以拯救世界嗎？這時候原本沒有自信的羅羅更顯得軟弱了……為了測試古羅洛亞一行的決心，老樹便召出從鳥來。古羅洛亞在失去羅羅的力量之下雖然不能攻擊，但是苦戰之中暫時將從鳥擊退……在波古加的責備和鼓勵之下，羅羅重拾信心和古羅洛亞並肩作戰，結果成功打倒從鳥，並得到老樹的認同，拿到Elemental 了！可是不幸的事情總是接二連三的發生……當大家回到巴古斯之庵時，羅羅把三夥Elemental交給予言者看的時候，波古加嗅出那不是真的巴古斯！但是太遲了，莉奧娜這樣便成功得到四夥的Elemental ，更加消失掉了。這時候羅羅說回去找大巫女可能有方法阻止莉奧娜，於是大家便向聖地出發了……







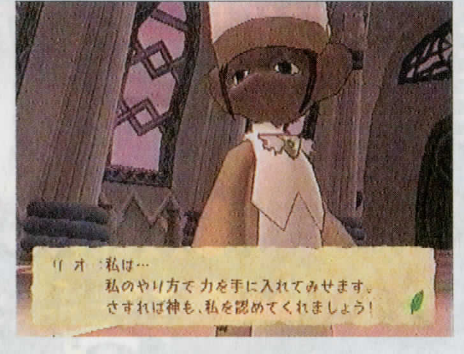
CHECK POINT

25. 小心地利用加速環加速！第三次的加速是可以撞擊BOSS的！
26. 在羅羅加入之後古羅洛亞是可以回復攻擊的了，這時候便可以利用加速追上BOSS，再利用BOSS 放出的小蛋蛋拿來攻擊它！







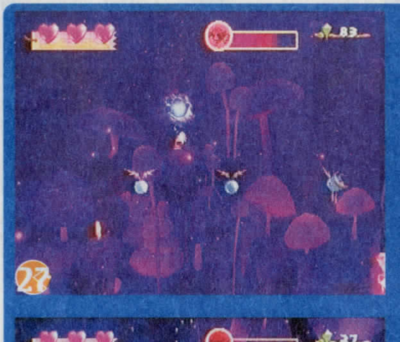






痛苦的聖地～異變～

當羅羅、波古加和古羅洛亞回到聖地時，便察覺到異變發生了。洞穴內的空氣受到污染，必須在那些發光的神像前才可以將空氣淨化。經過一段路程之後大家終於來到大巫女的宮殿來，羅羅也將莉奧娜的事情告訴她。大巫女說莉奧娜的確是一位巫女來的，她是以前一名叫莉奧的巫女。因為她沈不住氣去修行，便步入了歪途……說一定要找到力量才可以得到神的認同，到那個時候便是她超越神的時候。之後她便離開了聖地，也沒有再回來過了……當大巫女說完的同時，莉奧娜利用四夥Elemental的力量在淚之海打碎了古莉亞女神像！原來在古莉亞女神像之內是藏著第五個傳說之鐘・哀傷之鐘。為了阻止莉奧娜，古羅洛亞一行人火速趕去淚之海……







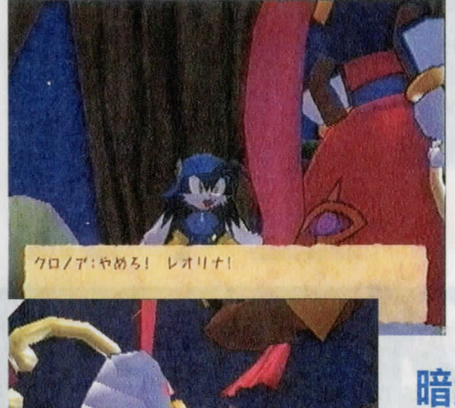
CHECK POINT

27. 進入洞穴的時候會因為空氣有污染而扣上面的空氣BAR，玩者只需要走去發光神像的附近便可以回復。

28. 第一個解迷，先利用晶體敵人作二段跳的同時向下攻擊敵人，再立即借波波跳上多一層。如事者便可以成功找到三個攻擊對象去得到紅光球。

29. 第二個解迷，先利用晶體敵人作二段跳的同時再立即借波波跳上頂層，如事者便可以成功找到三個攻擊對象去得到紅光球拋向對面的紅晶牆。

30. 第三個解迷，先利用晶體敵人作二段跳的同時再立即借波波跳上左側的牆，再將光球拋向對面的錘去撞破柱子。







暗淡的淚之海～黑暗之幕帳～

在古羅洛亞趕到來淚之海的時候已經太遲了，莉奧娜利用魔法環打響了哀傷之鐘！哀傷連同世界各地其他的鐘聲響遍了整個LUNARDIA，這時候在方舟伊素拉斯的上空出現了黃金之船，並降臨變成了黃金色的淚之海。羅羅說這艘黃金之船便是傳說之中在世界各地飛行的方舟那真正樣貌，在第五個鐘出現之時，帶領著人邁向第五個國家……同時淚之海的水消失掉了！並出現一條通往中心的路。古羅洛亞只好沿著路追上去看看，淚之海的底下是一個怎麼樣的地方呢？







CHECK POINT

31. 玩者必須保持著打那些令古羅洛亞身上發光的敵人，除了可以看清楚四周之外，是能夠趕走從黑中出現的邪靈的。沒有光的時候邪靈便會出現攻擊古羅洛亞。
32. 邪靈便會出現攻擊古羅洛亞，是追蹤著的攻擊，直到有光為止。



ポプカ：早く！ これに乗って行け!!





淚之底～往砂流的盡頭去～

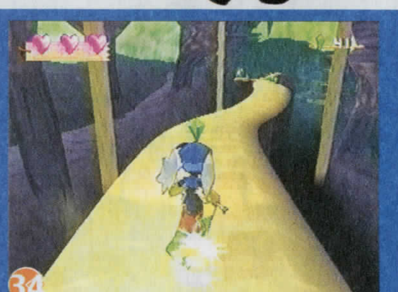
在岸邊波古加取出了滑板，古羅洛亞便用這個東西去追上黃金之船吧！經過一重又一重的流砂，一重又一重的深淵……古羅洛亞和羅羅開始感覺到那哀傷的力量了，那是源自什麼地方呢？是莉奧娜得到「力量」之後產生的哀傷，還是古羅洛亞夢中召喚他的人呢？在飛到黃金之船的時候，他還聽見那把求救的聲音:「救我啊……來幫助我啊………」



CHECK POINT

33. 利用途中出現的敵人作二段跳便可以上來台階上拿星之碎片。
34. 不要誤把這些路段看成起初那些不會出界的路段，途中有許多地方是會飛出去而死的。
35. 這裡請玩者加速地走，因為被龍捲風打中是即死的……













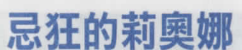












忌狂的莉奧娜

~埋藏著的哀傷~

趕到來的古羅洛亞與莉奧娜在對峙著，可是在莉奧娜出手之際她控制不了手中的力量！而且哀傷的力量開始向她反噬，令她化作了一頭巨大的幻獸向古羅洛亞襲擊。在連番激鬥之後古羅洛亞終於成功將幻獸打倒了，而莉奧娜也回復原來的模樣。一直努力追求力量的莉奧娜，今天卻反過來被力量所利用……為了令世界真正令世界得救，必須將內心的哀傷解放出來。她說在淚之海下面是一個稱之為哀傷之國的地方，必須要把主宰著一切的哀傷之王打倒才可以拯救這個世界。古羅洛亞在這個時候還鼓勵莉奧娜震作，而自己則先要制止黃金之船去！



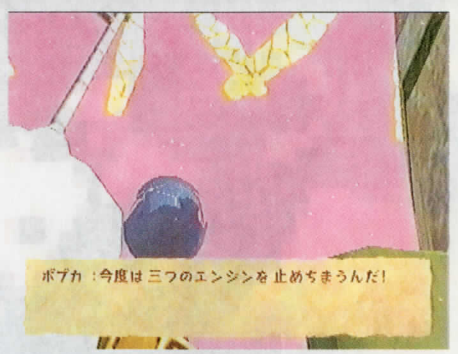
CHECK POINT

36. 用雷攻擊幻獸的腹部吧！
37. 在幻獸飛起作力量儲蓄之後，便作全地面的力量環攻擊！用雷獸飛高迴避吧…
38. 在幻獸飛起作力量儲蓄的時候，古羅洛亞是可以作雷獸三段跳來攻擊它！
39. 第二次的攻略方法是在發光的地板位置，於幻獸在下面時向下作攻擊！
40. 第三次幻獸會在HP低過1/4的時候變成黑色，動作也會快了許多。但是基本上和開始時的攻略方式沒兩樣，主要是趁幻獸跳下來的一刻用雷飛上去攻擊！



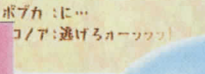












方舟伊素拉斯浮上
~TIME LIMTED！ ~

要制止這艘巨大的黃金之船，便要破壞這艘船上的三個主引擎才行。可是這並非想像之中那麼簡單的事情來，因為每次古羅洛亞和波古加引爆一個引擎，便必須在大爆發的時限之內逃離才行。在猛烈的爆風之下，古羅洛亞二人也被吹飛掉船外去，幸好空賊飛機及時出現救了他們。在達多和莉奧娜的協助下，終於成功破壞了三個主引擎，令整艘船下墜了……下一目標便是往地下的被唯忘之國，去將哀傷之王打倒。那一個到底是一個怎麼樣的地方來呢？異世界LUNARDIA之中到底是隱藏著一個怎麼樣的重大秘密啊？古羅洛亞、羅羅、波古加、達多和受了重傷的莉奧娜在被遺忘的國度之中會找尋到一些什麼呢？

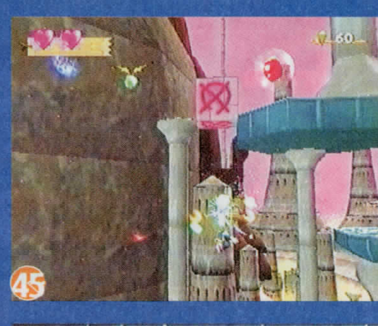
CHECK POINT

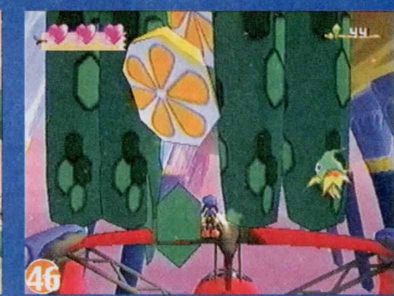
41. 玩者必須在畫面上方的炸毀BAR 完之前去離開，否則當然是炸到古羅洛亞和波古加便會成為犧牲品……
42. 在玩者來的時候之便認著路便是可以成功逃生的秘訣，有很多地方是花時間的，所以必須盡量快速簡單地向出口走！
43. 這裡是玩者失手死掉的熱門地點來~玩者經常會因為太急而滑手讓古羅洛亞跳下去的！ 不過這個VISION之中麻煩的地方是這兒了，過了便很順利。
44. 座大飛機是這一個VISION之中第二個難過的地方來，而且玩者若是要完全地收集星之碎片的話便更加難上加難了……
45. 必須要捉一個敵人在手中去攻擊柱子，才可以出現一條唯一的路來。否則玩者多多生命也不夠用呢！
46. 這裡是這個VISION的最高難度的地方來，古羅洛亞必須先捉紅球敵人作立即空中二段跳，再借這次的跳躍去捉住雷獸立即使出三段跳，並且是穿破上面的巨石才行！
47. 取上面的星之碎片時也是要利用的同樣的技巧才可以成功呢！ 先利用波波作一次跳躍，再在空中捉住敵人立即作二段跳便可以打中碎片了。
48. 開始時先將計時炸彈拋進內，再入去拿晶體敵人攻擊窗外的傢伙，同時走出去接黃光球。再利用黃光球攻擊外面的敵人，同時走入去接藍光球。最後再以三段跳向下攻擊計時炸彈來跳上去，同時接到紅光球來破紅晶牆。
49. 如何才可以在炸彈陣之中安全取出比較慢爆的計時炸彈呢？方法也是十分簡單，便是先處理兩個位於左側的白炸彈先，再立即拿計時炸彈上去炸掉引擎。











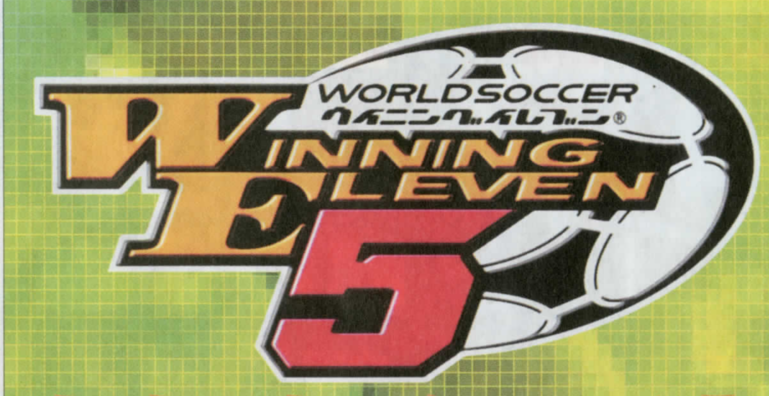






TEXT：MARKS





基本知識篇

攻擊篇

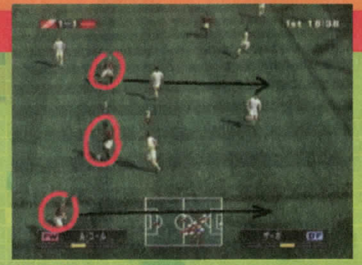
經過筆者在上期介紹的戰術和球員所需能力之後，相信各位已經對這個《WINNING ELEVEN 5》有更深的認識，而今集將會介紹在《WINNING ELEVEN 5》中攻擊方面的重點，從而令玩者與朋友或電腦對戰有更好的攻擊表現。此外，筆者亦為大家報導「WINNING ELEVEN 5全港大賽」的比賽實況。

GAME DATA	
發售商	KONAMI
售價	開放價格
容量	CD-ROM
記憶	108KB
發售日	3月15日

SPT/8P/

攻擊推進

當玩者在進攻時發現自己的球員只得兩、三個，而對方的四個後衛已等待玩者進攻的時候，如果硬要進攻就有很大機會浪費了該次進攻。因為攻擊最重要的就是令對方致命，所以進攻並不是每次都要打快攻，需要看情況而決定。在這個時候，玩者需要做就是令自己的大部份球員壓到前場，首先在禁區前拖延時間，等待其他球員上前，之後將球傳後，令後衛壓上前場，慢慢組織攻擊，這時需要的技能便是準確的傳球和盤球。









突擊

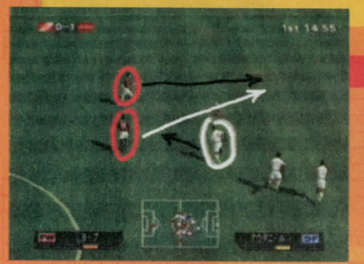
突擊是攻擊之中的快攻。發動快攻最有效的時間就在對方球員壓進自己的半場來進攻，這時對方只有大約兩個的後衛在自己的半場。當攔截成功時需要球立即以地面傳送給中場的兩側翼位，利用其快速的推進在左右兩側發難，這時可以用直線傳球或底線傳中交給前鋒射進對方的龍門之內。當中需要有速度快的翼鋒拉開這兩個後衛，而且可在POSITION EDIT中將兩個翼鋒移到更邊線的位置。





扭波方法

由於今集在速度上除去了設定的項目，所以速度沒有上集進行得那麼快，而對於球員扭波方面比上集更容易。當中最重要就是轉方向，因為後衛是看著進攻球員來防守，突然轉方向會後衛失位，尤其是突然從左轉右就更加容易擺脫對方球員。其次是急停，在高速盤球時見到對方球員在旁趕上時，突然按反方向來急停，亦會對方球員失位。最後就是馬勒當拿最擅長的變速，盤球時突然的加速可以突破對方的後防線，通常會加上轉方向來使用。





拉開空位

拉開空位是今集的重要技術之一，因為今集球場的寬度大了，可以利用球員的推進吸引對方防守球員拉開一邊，這樣可以製造更多的攻擊機會或入球機會。雖然說拉開對方球員，但玩者本身亦需要有一定的盤球能力，才可以突破重圍，將球傳至其他的球員，再傳到無人看管的球員射門或斬出。此外，在邊線快速突破時，會引來兩名後衛追截玩者，而空出了的中間位置，在禁區線利用橫傳交給中間趕到的前鋒起腳。





邊線傳球

除了中間入搧和禁區外射門等入球方法之外，其實頭鎚攻門亦是入球的來源之一，所以製造這個機會的傳中球亦需要知道。製造傳中機會可以看上期第一和第七個的實戰技術。如果沒有看管就可以用普通盤球走到禁區內底線傳中，相反有人看管的話可利用假身到底或禁區角斬開。邊線快速推進時，就需要做兩下假動作立即傳出，因為這兩下假動作是為了等前鋒走入禁區，而兩下後的時間正是沒有太多後衛而前鋒最容易衝前頂入的時間。





接球

攻擊時除了傳球重要之外，接球亦十分重要。如果玩者只留意傳球時的技術，就會很容易被對方球員中途截劫，尤其是作長距離的地面傳送，所以接球的技巧亦需要的。首先在傳球之後，玩者需要控制接球的球員向球的方向跑去來避免被截劫。此外，接球後的技術亦需要知道，因為這技術是可以製造入球的機會。當玩者將球傳至禁區頂的球員時，而球員有時會背著龍門接球，如果這時該球員背後只有一個後衛緊迫的話，便可以利用回旋轉身繞過後衛而面向龍門。





自由球

自由球會因應距離而有不同的做法，而今次會介紹以傳送形式的自由球開出方法，而至於直接射門的自由球就會在下期詳細介紹。傳送的自由球會因位置和距離而需要使用，而首先是長距離的自由球，當有球員站在禁區附近而沒有被看管，就可以用大腳的地面傳送，而需要面向接球者，再按緊「↓+○」掣便可傳出。其次就是禁區頂的自由球，當玩者沒有相信直接射入，便可選擇這可攻擊性的處理方法，將球移向人牆後面的人堆，輕輕將球斬過人牆，再不斷按「R1+□」掣以頭鎚頂入，這時前鋒需要HEADING高。



WINNING ELEVEN 5 全港大賽

首先要在此多謝一直支持GamePlayers Group的讀者，因為今次來信參加這個比賽的讀者為數超過一百位，所以這比賽的參賽者都是以抽籤形式篩選出來，而被選中的32位參賽者都需要經過以淘汰賽形爭奪最後的冠軍寶座，令預賽和決賽兩天的賽事非常刺激。現在就為大家報導一下這兩天的比賽情況。



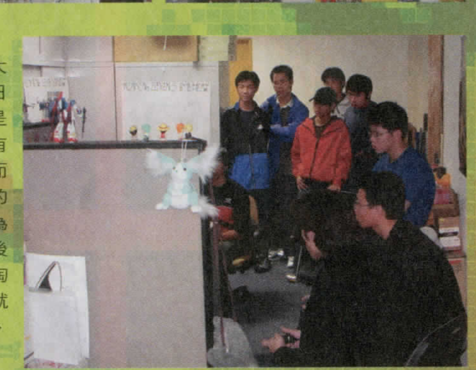


4月14日 預賽



4月14日的預賽當日，32位參賽者來到GamePlayers PS的大本營進行淘汰賽去爭取15號決賽的最後8強參賽資格，基本上當日參加者只要贏兩場就可以取得8強一席。整個比賽所使用的球賽正是實力比較平均的聯賽隊。雖然當日亦有小朋友參賽，但始於勝不過有多年經驗的老手。最後進入8強的隊伍大部份是意大利的聯賽隊，而雖然大部份參賽者使用為香港人所認識的曼聯，可是所有使用曼聯的參賽者都被踢出局。參賽者除了要爭奪15號的決賽權之外，亦要為預賽冠軍而努力。預賽冠軍由最後8強以抽籤方式決定對手，再以淘汰行式進行。當日取得預賽冠軍就是使用國際米蘭的陳羽華，而亞、季軍就是陳尚政，梁家偉。

預賽冠軍：陳羽華
預賽亞軍：陳尚政
預賽季軍：梁家偉



4月15日 決賽



最後8強的決賽移師到西九龍中心的數碼嘉年華中進行，而當日的司儀就由PLATO和第一屆CYPER GIRL冠軍—YOYO擔任。他們亦為WE5比賽講解WINNING ELEVEN 5的特色和有關足球的知識等的，令現場氣氛變得非常熱鬧，而當日的主角當然是8強的比賽。首先8強淘汰賽以5分鐘為進行時間，再加黃金入球形式進行，即時使比賽的氣氛更為緊張。四強就以5分鐘來進行，而當中最為刺激就是Li Kin Ho的AC米蘭對梁家偉的AC米蘭，因為Li Kin Ho首先以2：0領先，但梁家偉卻下半場追兩球打平，而梁家偉更在加時射入決定勝負的一球，憑著這一球更為他取得進入決賽的機會，更成為這個比賽的冠軍。各個獎項的獎品都由第二屆CYPER GIRL冠軍—Kate頒發。

冠軍：梁家偉
亞軍：何卓能
季軍：Li Kin Ho



最後8強進級經過

決賽：梁家偉(AC) 冠軍

- 準決賽：何卓能(拉) 亞軍 ／ Li Kin Ho(AC) 季軍 ／ 梁家偉(AC)
- 四強：何卓能(拉) ／ Ip Tui Ping(羅) ／ Li Kin Ho(AC) ／ 梁家偉(AC)
- 八強：何卓能(拉) ／ Kwok Chun On(祖) ／ 雷國杉(缺) ／ Ip Tui Ping(羅) ／ 陳羽華(國) ／ Li Kin Ho(AC) ／ 梁家偉(AC) ／ 陳尚政(巴)

註：國—國際米蘭、AC—AC米蘭、拉—拉素、羅—羅馬、祖—祖雲達斯、巴—巴塞隆拿、缺—缺席

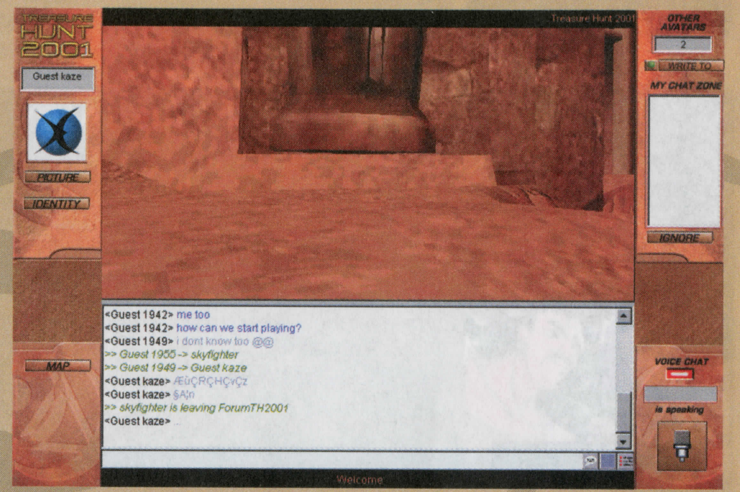


奪寶謎城2001 找尋你的第一桶金！

冒險家的血液在體內沸騰嗎？想到只有植物及野獸的世界去冒險嗎？渴望那閃閃生輝的寶藏嗎？別傻了！拋下城市的一切，到無人的世界生活，你認為這是容易的事嗎？在現在中這當然不容易，可是在遊戲的世界卻是非常簡單，只要購買遊戲，再連上網絡，就可以慢慢冒險，找尋你的第一個「一百萬」囉！

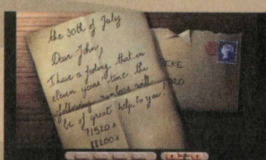
BY 隨風

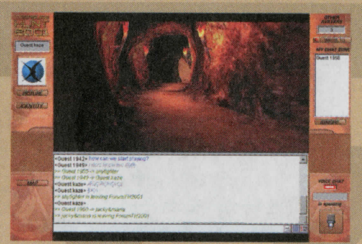
生產商：CRYONETWORKS
發售商：CRYONETWORKS
發售日：預定5月
遊戲類型：ONLINE RPG

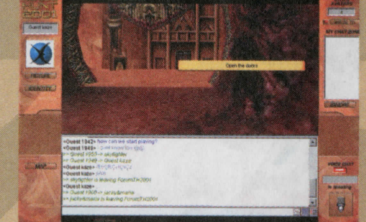


黑鑽石的誘惑與危機

救了一個垂死的人，得到的報酬竟然是價值連城的黑鑽石及兩千多年歷史的捲軸？但請先別這麼高興，因為這是一顆帶著咀咒的黑鑽石雷伯，任何人只要在陽光下欣賞它，即會產生一陣串不適，你敢擁有它嗎－用你的生命來挑戰。現在，它被存放在一個以黃金打造的盒子中，並收藏於不為人知的地方，只要找到它，不論是誰都可以成為雷伯及黃金面具的新擁有者。你，有興趣成為它的新「主人」嗎？

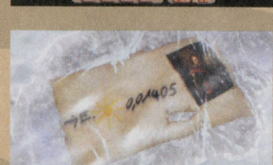


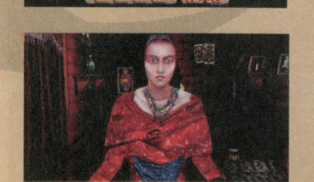


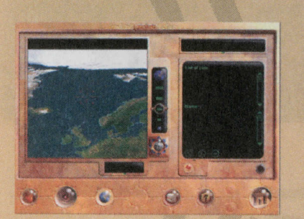


事先張揚冒險事件

救了一個垂死的人，得到的報酬竟然是價值連城的黑鑽石及兩千多年歷史的捲軸？但請先別這麼高興，因為這是一顆帶著咀咒的黑鑽石雷伯，任何人只要在陽光下欣賞它，即會產生一陣串不適，你敢擁有它嗎－用你的生命來挑戰。現在，它被存放在一個以黃金打造的盒子中，並收藏於不為人知的地方，只要找到它，不論是誰都可以成為雷伯及黃金面具的新擁有者。你，有興趣成為它的新「主人」嗎？



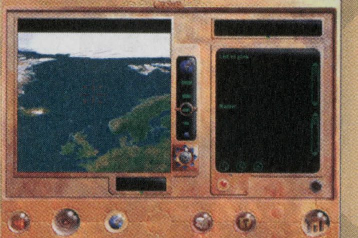






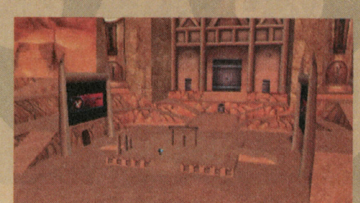
運用你的智力來解決一切吧！

遊戲中玩者將能到達不同的地方去，當然玩者要先解決當地的謎題才能到達該地方啦！玩者除了可以靠自己的努力去解決難題，亦可以跟其他冒險者一起互通消息，甚至還可以組織同盟，大家一起解決謎題。當玩者估計自己已想到謎底後，可按下「打字機」的圖案再輸入答案，當然亦要於地圖上指出正確地點，每次回答皆需用上1點信用點數，剛開始遊戲時能得到10點信用點數，往後每於遊戲停留24小時得一點。

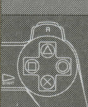


世界歷史知多少？

別以為進入遊戲後，就可以把現實世界的一切事物拋於腦後，因為玩者所冒險的世界，跟我們的世界有漠大關連啊！因此遊戲中的問題不但有考智力的IQ，還有世界題、常識題、也許連音樂、美術的問題都會出現。正因為不知道會遇到什麼問題，才更應該充實自己，否則遇到不認識的問題時，就會一頭霧水了！







DI·DGI·DCHARAT FANTASY
八個故事完全制霸！

發行商：BROCCOLI
發售日：發售中
遊戲類型：AVG
系統需求：Pentium 266MHz／64MB RAM／1.5GB HDD／VRAM2MB／JWIN95／98／2000

text by：ABO

由DI · GI · CHARAT星來到日本東京，志願成為大明星，她是「GAMERS」的超級偶像，現在已經貴為秋葉原最受歡迎的女孩，衝出「動畫」世界，她來到「電腦遊戲」的舞台上，她是「DIGICO」！！除了大家熟悉的動畫人物（豆釘妹PUCHI · CHARAT和自稱LAPIN~EN~ROSE的骰仔兔女郎）外，在遊戲的幻想國度裡還有眾多新人物登場。

故事在繁華的秋葉原電器街發生，某星期日下午，當日主角踏進「Gamer's」商店便注意到俏皮又鬼馬的女店員DIGICO。那時DIGICO又為著無聊的事跟USADA（LAPIN~EN~ROSE）發生爭執，USADA隨手一招「洗地刷攻擊」，就將DIGICO打得老遠，DIGICO也不甘示弱，一個反身就射出「目光射線」（目からビーム），可惜誤射中陳列架…。受到超自然能量影響，誤射點產生出超次元空間洞穴，附近的物件都被吸進洞穴之中，主角、DIGICO、USADA、PUCHICO全被吸往謎之空間內…。

主角醒來後發現自己身處在森林深處，身旁的DIGICO竟一反常態，露出憂心忡忡的神情。細問之下才知她已失去記憶，為尋回DIGICO失去的記憶，返回秋葉原，主角的冒險之旅由此展開！（←Source ：HPCP VOL.77）

在PC平台上曾推出過「DI · GI · CHARAT」的Mail Soft ，但作為遊戲今次還是頭一遭，筆者當然不會放過為大家介紹的機會啦！由於總共有八個故事之多，在此只選出以征服世界為己任的自稱天才鍊金術師CARRERA的故仔跟大家分享。



1



3



4



5



紫色絲帶——CARRERA（CV：津村まこと）

CARRERA（19歲），常與瘋狂科學家的父親對立，每日父女爭吵可謂家常便飯。企圖以鍊金術建立「征服世界」的豐功偉業。

● 森林
白、黃、桃色絲帶的分歧在這兒出現，先到古怪的建築物會一會瘋狂科學家，然後去村中心，便會來到神社。
場所選擇
· 大屋
· 村中心
· 最接近的家宅
· 古怪的建築物
· 湖

●神社
遇見神社的巫女雛菊，她手上的掃帚令DIGICO想起在「Gamer's」打掃店子的記憶。
· ほうきのこと（掃帚的事）？
· 白いリボンのこと（白色絲帶的事）？
· 巫女さん本人のこと（巫女本人的事）？

● 神社（與雛菊會話中）
若選擇「尋求雛菊的協助」會進入雛菊篇，故要玩CARRERA篇的話應選擇「自己一個人去找」。
· 元氣づける（令她提起精神來）
· 自分も默っている（自己也默不作聲）
· とりあえずフォローする（先跟進她的說話再講）

● 神社（出發往森林前）
· 雛菊に手を貸してもらえるように相談する（商量尋求雛菊的協助）
· やっぱりひとりで帽子を探しに行く（還是自己一個人去找DIGICO的帽子）
· もう少しよく考える（再好好考慮清楚）←完成白、黃、桃、紅、紫、綠6色的故事後才出現的選項

●森林
選擇「到處搜尋」會進入CARRERA篇，否則就是綠色絲帶的WENDY篇。
· ここはやはり，くまなく探そう（來到這兒還是四處尋找吧）！
· 今日のぼくは勘がさえてる。きっとこっちだ（今日我的予感很靈，一定是這兒了）！

●森林（遇上CARRERA後）
CARRERA似乎正尋找一顆很重要的「石頭」，獨自說著有關空間扭曲的事…。
· 空間のゆがみの話を聞く（問她關於空間扭曲的事）
· まずは世間話から入る（先跟她閑話家常）
· さっさと逃げる（即刻著草）

●酒吧
在酒吧重遇失散了的USADA等人。那裏的保安官ERIKA口中所提及的CARRERA，在主角眼中究竟是什麼呢？
· あの森の中にいたヘンな人だ（那個在森林中出現的怪人）
· 誰だろう？（邊個？）
· きっと，おいしい食べ物のことだ（一定是很好味的食物了）！

1 古怪建築物
在古怪建築物前再遇瘋狂科學家* 及其女兒CARRERA，二人為爭奪主角成為自己的實驗對象大動干戈。最後CARRERA竟以一道簡單的四則運算題擊敗父親。
· やばそうなので逃げる（三十六著，走為上著）
· そのままぼんやり傍觀している（在旁觀戰）
· 口ゲンカを止めに入る（做和事老）
瘋狂科學家*：理想是征服世界

2 CARRERA的工房
CARRERA以治好DIGICO的失憶症作交換條件，要主角當自己的助手。可憐的「下僕一號」（CARRERA起的助手名堂），實質只當上實驗的白老鼠而已…你的犧牲不會白費的！為著征服世界的大業！
· 仕方なく助手になる（無計惟有當助手）
· 絕對的に斷る（斷然地拒絕）
· 助手は斷るが，なんとか協力を要請する（拒絕當助手，但仍要求她的協助）

3 市場
本想為DIGICO買一條絲帶，無奈沒有異世界的貨幣。最後都拒絕了CECILE的好意，畢竟憑自己的勞力賺取金錢才是最實際的。
· 斷る（拒絕）
· 物々交換を要求する（要求以物易物）
· 「最後の手段は…」（採取最後手段）

● 神社
CARRERA對父親的生日似乎很冷淡，可是不知底蘊的DIGICO就很高興了。
· いいことでもあったのかな（有什麼好事發生了嗎）？
· おなかが減ったのかな（肚子餓了嗎）？
· お手洗いかな（洗了手嗎）？

●CARRERA的工房
將以前在森林中拾得的石子交給CARRERA，她顯得很感謝的樣子。這石對她來說是「一直以來努力的結晶」，所以十分重要。
· でじこちゃんの記憶を戻してもらえば十分（只要能恢復DIGICO的記憶就足夠了）
· せっかくだから，鍊金術を教えてもらう（煞費苦心地交給你，你就教我鍊金術吧）
· せっかくだけど，お禮はエンリョする（雖然費了一番心機，你也不必客氣了）

4 森林
與USADA等人合流，為恢復DIGICO的記憶到森林尋找必要的藥草。藥草是找到了，可是之後就大件事了！
· でじこちゃんの帽子だっ（DIGICO的帽子）！
· でじこちゃんだっ（DIGICO）！
· 「バラケルル」だっ（BARAKERURU←藥草名）！

● 神社
DIGICO失憶一事其實同邪神有關…8年前威脅這個世界的邪神再度重現，祂是靠蠶食異世界來的使者之記憶（DIGICO）才得以甦醒的。
· でじこちゃんの帽子（DIGICO的帽子）
· 森の中で見つけた花（在森林中發現的花）
· 森の中で見つけたセミのぬけがら（在森林中發現的蟬蛻）

5 森林盡頭的祠廟
鈴帶領大家會見邪神的路…面對實力強橫的邪神，主角一行人都沒有招架之力，幸而這時CARRERA的藥剛好發揮驚人的力量！！
· 「下僕の友」をもらう（要「下僕之友」）
· 「骨折治療藥」をもらう（要「骨折治療藥」）
· カレラに見つくろってもらう（著CARRERA斟酌去辦）

●秋葉原
打敗邪神後得以返回秋葉原，儘管DIGICO已記不起發生在異世界的事，但她看到紫色絲帶時發出的感謝之情，跟當日主角送她絲帶時的反應是一模一樣的。

2335678



白色絲帶——CECILE（CV：中島沙樹）& KAYIN（CV：石田彰）





CECILE（15歲），天真無邪的溫室小花，冰雪聰明而且心地善良。

KAYIN（19歲），CECILE之兄，痛錫妹妹。劍術一流，富正義感的自警團團長。

進入本篇方法：（第二周目之後）丘之上→返回森林之中→憑太陽去判斷

桃色絲帶——ERIKA（CV：澤海洋子）





ERIKA（22歲），數年前被派到村當代理保安官。身裁誘人，愛酒如命，她烹調的料理全部勁辣。

進入本篇方法：（第二周目之後）丘之上→返回森林之中→返轉頭

黃色絲帶——LUNE（CV：小島幸子）& LUNAR（CV：增田雪）





LUNE（13歲），與LUNAR一起從孤兒院逃走的少年，語調比較「沙塵」，十分照顧攣生的弟弟LUNAR。

LUNAR（13歲），具有治癒傷者的力量。雖有一雙翅膀，卻因身子虛弱，不能像哥哥一樣在天際遨翔。

進入本篇方法：（第二周目之後）丘之上→返回森林之中→信賴直覺

赤色絲帶——雛菊（CV：小暮英麻）





雛菊（14歲），母親在八年前因對抗邪神身亡。現正接受父親嚴厲修行，希望有朝一日能成為像母親一樣出色的巫女。

進入本篇方法：丘之上→去到市場→神社→尋求雛菊協助

綠色絲帶——WENDY（CV：淺井清巳）





WENDY（15歲），1~2歲的時候被遺棄在森林中，現居於森林內當她的俠盜。

進入本篇方法：丘之上→去到市場→神社→獨自到森林尋找→靠直覺搜尋

藍色絲帶——鈴（CV：岡村明美）





鈴（14歲），住在森林的盡頭，傳聞她是邪神的使者。其實她的存在關係著整個異世界的成立，本性善良，內心寂寞。

進入本篇方法：（完成以上六篇，玩至第七周目時）丘之上→去到市場→神社→再想清楚

黑色絲帶——裏關模式



戴上黑色絲帶的DIGICO盡情展現其黑暗的一面…。進入本篇的最起碼條件是完成七色絲帶的故事，當開始玩第八周目時你會發現新的選項…。



◆SAVE畫面，未進入任何劇本前以水色絲帶代表。其實大家只需知道進入各篇的方法即可，皆因打後的選項並不會影響劇情發展。



BY 隨風

生產商：捷友
發售商：捷友
發售日：—
遊戲類型：online act

如何在蠻荒土地求生？



一個人玩GAME玩得有點悶嗎？那不如上網找朋友一起玩吧，GOGO-PLAY（http://www.gogo-play.com.tw/）正是一個上網玩遊戲的好地方！只要申請一個帳號，再把遊戲下載回來，就可以到遊戲上大幹一番囉，而且這一切還是免費的，現在就為大家介紹其中一隻遊戲《野蠻世紀》吧！

選擇好一切再開始吧！

進入遊戲後，玩者可以選擇喜歡的角色及場景，當然要先找到對手啦，決定好一切後，就可以正式來場比賽了！各位還可以參加GOGO-PLAY所舉辦的比賽，還可以留言徵求對手，不怕沒人陪自己玩了吧？遊戲以回合制進行，因此會有不少空閒的時間呢，各位不妨趁機跟其他參加者聊聊天，認識多點朋友吧！





鬥智鬥力，誰是大贏家？

除了一般攻擊之外，每個角色還會有只屬於他的魔法及道具，令到戰鬥增添不少樂趣。另外，玩者停止呼吸或暫時停止活動亦可以避過敵人的攻擊，玩者是要直接迎擊或是輕鬆躲避呢？



各位亦應該善用補充能源的道具及魔法，它們在戰鬥中十分重要呢，不論是自己或是同伴都不能缺少！





生產商：OPENMINDWOR ID
發售商：聖教士
發售日：預定四月
遊戲類型：AVG

愛情，一直是世人尋尋覓覓的「東西」，它無色、無味、亦無形，可是卻存在於每個人的心中。有多少人終其一生皆在找尋，但始終找不到想要的愛情，因為它實在太虛無了，虛無得讓人抓不住它。要是各位找累了，不妨試試遊戲中的戀愛吧，雖然只是虛構，但也許比世間的愛情更美更好，因為你能完全擁有它。

找出真實的愛



成為一個高質數的男孩吧！

每個人都希望自己的對像是一個優秀的人，當然遊戲中的女孩也不例外啦！因此玩者必需把主角訓練成一個，可以配得起可愛女孩的優秀男孩。不論是樣貌、學問或是運動都必需好好訓練，雖然每個女孩的要求都不同，但只要男孩的能力越高，能得到女孩芳心的機會就會提高，不過最重要的，當然是玩者是否有好好培養彼此的感情，這才是主角能否得到女孩芳心的主要因素。



談一場最美的戀愛！

基本上玩者跟女孩有一定的好感度後就可以進行約會，玩者要選擇女孩喜歡的話題來傾談，當然亦要選擇適當的回答啦，也許從交談之中，可以發現你是否了解那女孩呢！另外，節日時玩者亦應該送上女孩喜歡的禮物，當然不是當日才購買啦，玩者平時就要預先購買了！隨著時間的過去，命運之日2月16日終於到來，只要玩者符合女孩的條件，她就會主動邀請玩者一起渡過命運之日，各位是否可以追到意中人？最後，遊戲還有一個很特別的功能，就是可以拍下喜歡的畫面，要是玩者拍下女孩感到快樂的照片她的好感度會上升，反之拍到她感到難堪的事則會減低好減度喲！









JP-Idol Sniper

TEXT：MARKS

崛 典 Hori Tsukasa

現年19歲的崛 典在電視節目「編集王」中登場後，而經過多番當中的考驗和憑著其清純與神秘的魅力，因此被預測將會成為21世紀其中一顆大受注目的新星。她不單在上月的5號推出了其首本寫真集一「Fairy」，現正亦為富士電視台演出星期一播出的連續劇集一「Love Revolution」，飾演東山病院的護士一有吉千春，而替江角真紀子所飾演東山病院精銳的外科醫生一淺岡恭子工作，這次是她首次參與劇集的演出。

PROFILE

姓名：崛つかさ/Hori Tsukasa
出生日期：1981 年10月29日
年齡：19 歲
出身地：愛知縣
星座：巨蟹座
身高：160cm
血型：O 型
興趣：讀書、電影鑑賞



OVA 全三集，卷一於春季推出予定/VC&DVD/發行：KSS

TEXT：小悠

HAPPY☆LESSONS 快樂的教室天使踏進DC與OVA

◆ 二之舞如月

性格沈默好靜的天才理科老師，可是在家是一個護士打扮的研究者……經常在房間之中進行許多古怪的實驗，仁歲是她的實驗品之一？！

◆ 五箇條五月

以運動為自己第一生命的熱血體育老師，運動萬能的她什麼類型的運動也很了解。性格爽朗和率直，是家中的氣氛創造者。

◆ 四天王卯月

五人之中她是最年少的美術老師，非常喜歡cosplay的她，造衣服的技巧已經到達藝術的程度。性格十分天真瀾漫，比較起其他人她像仁歲的妹妹多一點……

◆ 一文字睦月

是仁歲那一班的國文老師兼班主任。性格是十分溫柔和善良的，可是那粗心大意的個性使她和仁歲常踫上煩惱……

◆ 三世院彌生

是學校受歡迎的校醫，常常招來很多的學生於醫療室之中。性格是細心和體貼的類型。實家是主持神社的，所以她也是一名巫女來。

あなたはキュートなママ先生

《HAPPY☆LESSONS》和《Sister Princess》也是日本遊戲雜誌《電擊Gs》的讀者參與專欄，在天廣直人成功將12個妹妹的《Sister Princess》於PS遊戲化及TV動畫化之後，Sasaki Mutsumi的《HAPPY☆LESSONS》也開始進行同樣的工作。人氣程度十足的讀者參與專欄有進化的傾向，不過今次要介紹給大家的作品和《Sister Princess》有點兒不一樣，《HAPPY☆LESSONS》是推出一共三集的OVA，而且在這一季它的DC版遊戲也會同步推出！相信熱潮可能比《Sister Princess》更加厲害呢。而人物設定原案的Sasaki Mutsumi除了開始推廣活動之外，參與了其他不同雜誌的插畫創作和遊戲人設。包括是日本漫畫月刊《少年ACE桃組》和個人電腦遊戲月刊《PASOKON PARADISE》的封面專用畫師，除此之外更參與了CARD GAME「AQUARIAN AGE」的人設插畫工作。今次這個作品推出OVA，是他首隻的個人作品推出OVA呢！的確是令不少的FANS期待著。

主角仁歲是一個自小便失去父母的孤兒，因為這樣便有五位在主角的學校任職的年輕老師決定要成為仁歲的母親。這五位老師兼母親也是各有所長，為了令主角從孤獨的深淵之中拯救過來，各人也用盡方法去鼓勵他！他們一起在仁歲家生活著，那是唯一主角的父母留下給主角的三層高平房來。雖然仁歲家是多麼的大，但是自從母親老師們來了生活之後，仁歲自己已經沒有自己的房間了。每天也是在睡袋之中過著，可是母親們總是喜歡替仁歲出主意呢！例如找他一起睡、為他的學生服改了蝴蝶結、造他喜歡吃的甜點、參加多一些的課外活動等等……雖然仁歲是多番拒絕她們的好意，但是她們總是「很可愛啊！」的高興地努力著，令仁歲真的不知道自己是否十分幸福。





TEXT：時雨

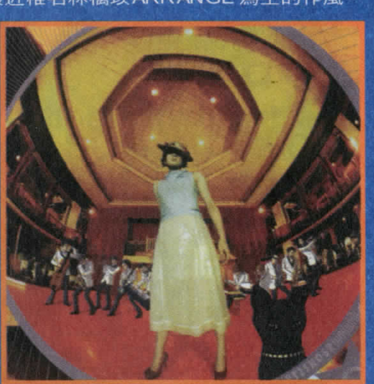
筆者突然發現最近的我聽的日本音樂全部都是由女歌手主唱，到底男歌手是不是真的那樣不濟？（笑）

真夜中的純潔



主唱：椎名林檎
發售商：東芝EMI
發售日：3月28日
價格：1260日圓

這張是椎名林檎休養一年後的新SINGLE，話雖如此，她這一年來又有LIVE又出VIDEO……實在令人不覺她休息過呢！這張SINGLE路線是走80年代昭和時期的歌謠曲風格，主打《真夜中的純潔》更是和東京SKA PARADISE ORCHESTRA合作，MELODY好POP，一改最近椎名林檎以ARRANGE為主的作風。由東京SKAPARA演出的伴奏，和椎名本身SEXY的歌聲出奇地配合，給人耳目一新的感覺(MTV也非常抵死)。最令筆者感動的，是這SINGLE的TRACK 2《熙德和白日夢》和TRACK 3《愛妻家的早餐》，雖然音樂類型和《真夜中的純潔》完全不同，但卻將昭和歌謠曲風格貫徹始終，聽起來感覺極之愉快，不禁令人極之期待椎名的3rd ALBUM快點推出！



STAND UP

主唱：倉木麻衣
發售商：GIZA Studio
發售日：4月18日
價格：1260日圓



倉木麻衣的新SINGLE和她以前的歌曲有很大的分別，一直以來她的歌都給人神秘、感性的感覺，如《STAY BY MY SIDE》、《冷海》和《SECRET OF MY HEART》等都是，但這張《STAND UP》卻是簡單明快的POP SONG，完全是兩種不同的風格。至於這種轉變是否好事？筆者認為倉木麻衣現在還只是十多歲，而且人氣正盛，試多兩三種不同風格的音樂絕對是正確的做法，不是問題。但以倉木麻衣本身薄弱的聲線，唱這類快板歌明顯是比較乏力了，搞得不好，還會令人留下「唱功不足」的印象。所以筆者覺得她還是保持以往纖細、柔弱的風格比較好。不過幸好歌曲本身非常容易入耳，加上又是「爽健美茶」的廣告歌，取回了不少分數。

VISUAL SOFT

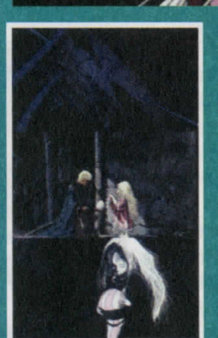
由押井守監督的實驗性OVA

天使之卵



發售日：4月25日
發售商：PIONEER LDC
價格：5800日圓
原案、腳本、監導：押井守
原案、ART DIRECTION：天野喜孝
作畫監督：名倉靖博
音樂：菅野由弘





相信不是長年的動畫迷，都不會知道這套作品的存在。現在已貴為國際級導演的押井守，在84年完成了「山T女福星」電影《BEAUTIFUL DREAMER》的製作後，於85年曾經以OVA的形式推出過這套名為《天使之卵》的作品。雖然它的內容被評過太過抽象，但以今日的角度以看，押井守、天野喜孝、名倉靖博……全都是大名鼎鼎的動畫人，因此本作品絕對有一看的價值。

這張DVD是使用原有的菲林重新進行MASTERING的新版本，大家不用擔心自己會看到VHS影帶的畫質。另外作為映像特典，它還收錄了本作品一段極珍貴之宣傳片（長2分鐘），和由天野喜孝親筆繪畫的插畫。



STORY

在一個不知是何時的年代，一個不明所在的地方，一個快因為不斷下雨而被淹沒的市鎮，在那裡有一名經常手抱著一隻蛋的少女，她深信終會有一天，從蛋裡面會孵出天使，但事實上蛋是空的，她的夢也只是幻想。後來，一名到訪的少年用十字型的劍將蛋砍開，隨著她的蛋不復存在，少女回到了現實世界，她身邊的時間也因此開始重新流動……不過當她的外表成為了大人之際，她也因絕望而變成了動也不動的雕像……



Toy Raider

TEXT：小悠

赤松建先生的工作拍檔．1:1前原忍正式登場！



《LOVE HINA》入侵HOBBY業界

赤松建先生的漫畫作品《LOVE HINA》可謂是現在無人不知的佳話之作，不論是漫畫版或是TV動畫版也是十分受歡迎的。而精品和模型更加是外間十分追捧的東西來呢，可以說得上是魅力十足啊。筆者也在之前的Toy Raider之中介紹過有關《LOVE HINA》的首辦模型，是一set有齊故事中各個女角的完成式首辦來，可是這個是隨限定版DVD-BOX附送的禮品，所以要收集齊它們可謂十分花功夫和各位的金錢呢（笑）！除了這些完成度高的首辦模型之外，《LOVE HINA》也有在其他的模型造型師手中造出各種不同的作品，包括溫泉情景模型、DOLL、可動首辦和套裝景品等等。不過今次筆者想介紹給大家的可動首辦並非是吸引這麼的簡單了，而是赤松建先生身邊的好拍檔，1：1的前原忍了。

前原忍等身大首辦大剖析

由PEEPAMOON推出的這個1：1等身大小忍單是價格也是頗為震撼的，是500000日圓（不連稅）！現在有關方面已經接受預約的了，相約之外大概是30000港元左右呢……全身是已上色的FRP MODEL，和漫畫原著之中的前原忍是一模一樣大小，身高方面有154cm。在購入的時候不是什麼也沒有呢，隨首辦是附設一套的衣物，包括合SIZE的上學用水手服，有內衣、短裙，襪子和皮鞋。雖然說是全可動的首辦模型，但是真正可以讓大家動的地方只有13個。全個等身大小忍最突出的地方相信是手指的部份了！那是由軟質樹脂包裹著圓球關節而組成的，可以做的手勢基本上和一般人沒有什麼大分別。除了手指部份是這個作品最突出的地方之外，面貌方面也說得上是高水準的造型來！岐卓ANIME SHOP（兼機械）「PEEPAMOON」其實在HOBBY業界是相當有名的，因為他們是首家推出《EVA》和《CARDCAPTOR SAKURA》等身大可動首辦的造型工場來。可是今次在書中大家看到的是作品的試作品來，在正式推出之後於關節上可能是有多少的改動呢！



GPS美術學會

By 學會打雜隨風

最近在整理大家的畫稿，發現有些讀者把畫稿摺起來寄，其實這樣子不但會令畫稿變得不美觀，而且亦浪費了繪畫者的一番心機呢！因此建議讀者把下次投稿時最好使用比畫稿大的信封，並且加上硬咭紙，另外畫稿最好是A4 SIZE，得到的效果會比較好。

優



鎏

技巧：8.5 構圖：9.5 整體分數：9

很少收到鎏的作品呢，畫得這麼漂亮，不多點投稿實在太可惜了！（笑）在作品中可以看出鎏曾在構圖上此心思，值得一讚呢！人物的比例沒太大問題，不過黃色頭髮的少女應該是背過身體，再轉頭望著正面吧？頭部再偏一些會比較好啊！另外亦要亦要留意綠色頭髮的少女腳部有點問題。

良



LION

技巧：8.5 構圖：8.5 整體分數：8.5

十分美麗的畫呢，隨風很喜歡那幾朵菊花！此作的構圖不錯，有一種輕鬆閒適的感覺，小仙子是花的仙子嗎？技巧上沒什麼有問題，尤其是衣紋及花瓣畫得很漂亮呢！但是亦要留意女孩的樣子不夠「甜」，頭髮亦有點硬，能改善這兩點的畫，這作品一定更加優秀！



技巧：5 構圖：6 整體分數：5.5

QUIET

很清的作品，雖然畫面上有女孩的大頭及全身，但由於很多地方沒有上色，所以還是給人很白的感覺。上色方面，由於太多地方沒上色，而且又沒有打影，實在難以給評語，QUIET下次投稿時記得上色了。不過人物的面相及比例倒是畫得不錯，只要在上色下功夫一定能有進步的！

光雨

技巧：7 構圖：7 整體分數：7

少女很幸福的樣子呢，甜密的笑容加上粉紅色的背景，給人一種「初戀」的感覺。少女的面相及比例皆沒問題，不過要留意頭髮太硬了，下次不妨試試別種上色方法吧！另外上色方面亦要注意，廣告彩不宜加太多水呢，不然畫稿就會因吸入太多水而變得不美觀了！



良





技巧：8.5 構圖：7 整體分數：8

希汶

是《最遊記》的人物呢，悟空十分可愛！人物的面相沒什麼問題，但身體卻出現較大的錯誤，例如左手好像連不上肩膀，而右手則陷入牆壁似的，要留意呢！上色方面沒什麼大問題，只是悟空的影子有點怪，有些顏色還塗在悟空身上，不太美觀。最後，構圖沒什麼意思喲，下次要留意囉！

投稿須知

1. 畫稿大小不得超過29.7cm×21cm（A4 SIZE）
2. 請於畫背附上真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話
3. 每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵
4. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GPPS《GPS美術學會》」

33
lockhart

駱克道33號。

大家好！這個「駱克道33號」是新書的新信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS或PS2遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS PlayStation~駱克道33號」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。大家除了可以寄信來之外，還是可以利用我們GPPS的E-mail送電郵過來的。我們的E-mail地址是這個「msv@gameplayers.com.hk」，不論是什麼樣子的問題，總之是有關PS、PS2遊戲的或是我們GPPS的，也是歡迎各位讀者來信給我們編輯部，我們是絕對會盡量回應大家的問題呢。還有近來的來信比較少，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有什麼特別的問題是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中是可以提出的我們會將信件轉交給他的了。好了，現在便來解答今期的來信吧。

編輯部

Hello,

This my first time to send a mail to gameplayers and please reply this to my e-mail address in here because I do not have money to buy gameplayer magazine in malaysia. And I have many question for valkyrie porfile.
1) How many einherjar I can get in this game?
2) How can found them?
3) How many endings in this game?
4) How can I get those ending?
5) Last thing how did you think for my english now? How many marks?
I am very sorry I doesn't write in chinese because I don't know how to write chinese in my computer.

TERRY KOK

TO：TERRY KOK

1） 一共是有8個的。
2） 只需要跟著基本的劇情便可以仕找到。
3） 3個，NORMAL一個，HARD一個，完美ENDING一個。
4） 這個相信是要按照攻略去玩才可以了，因為遊戲由一開始便已經定好ENDING，玩者在遊戲途中必須完全做到指定行動才可以有完美ENDING。
5） 不錯哦~有75分呢！

FROM：編輯部

GPPS編輯部：

各位編輯大家好(可能得一位see我份E貓)，我名叫GOCO，係你地GAMEPLAYERS PS長期忠實friend屎，本人希望GPPS編輯部可以在GAMEPLAYERS PS VOL.008 OR VOL.009 in讀者廣場駱克道33號see(唔得就下期啦！)以下問題希望各位編輯(或某一位編輯)能一定回覆！！！

1. 請問一部SCPH-100 PS 2係市價多少港元？
2. 請問一部SCPH-100 PS 2是否可以看到全區碼？
3. 請問點樣可以看到全區碼？希望你一定要答？
4. 同PS 2一齊送個隻CD 田田田有D咩用？
5. 隻CD是否重要？
6. 隻CD可否同第二部機用？
7. PS 2幾時或買咩野可以上網？
8. PS 2係咪可以連上電腦一齊玩？點連上電腦一齊玩？
9. 成個編輯部有多少個編輯員？
10. PS 2 D game係咪好快玩完？(因為本人D game半口就end啦)
11. 可否將gameplayers PS由雙周變為一周出版？
12. 請各位編輯or一位see我份E貓的編輯員留下自己高姓大名，以作留名(親筆到ok)
13. 請問員工玩game係自己比錢or公司比錢買game？

祝：
gameplayers PS大展攻略

TO：GOCO

1）大約是5000元左右啦，不過現在於香港便十分難找到不是二手的10000機買了……所以請你別抱太大的期望呢！
2） 是的，但也是只有10000機是可以這樣。
3） 一定是10000機才可以看全區碼，即使是將10000機的解碼器改裝在其他PS2上也是不可行的。
4） DVD-DRIVER來的，在大家要用PS2來看DVD時便需要它了。
5） 頗為重要啦，沒有它看不成DVD了……
6） 可以用在其他PS2上的，沒有什麼關係。
7） PS2 MODEM，詳情可以看今期的專題，會有介紹PS2的上網呢！
8） 現在未有什麼對應PC的東西推出，不過將來一定會有互動的遊戲吧。
9） 一共是有7個的，兩女五男呢！各有特色。（神鬥士?!）
10） 看看你喜歡玩一些什麼遊戲而定了，例如《鬼武者》便是一隻長GAME來。
11） 好難講……看看高層的意思了。
12） MS及眾嘍囉（笑）
13） 大部份是自己比啦，公司嘛………哈哈

FROM：編輯部

銷售榜。

RANKING HK AND JAPAN

香港



NO.1 超級機械人大戰α外傳
PlayStation／SLG／■BANPRESTO／6980日圓



NO.2 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5
PlayStation 2／SPT／■KONAMI／開設價格



NO.3 ARMORED CORE~ANOTHER AGE
PlayStation 2／SLG／■FROM SOFTWARE／6800日圓

NO.4 決戰II
PlayStation 2／KOEI／SLG／7800日圓

NO.5 TRUE LOVE STORY 3
PlayStation 2／ENTERBRAIN／SLG／6800日圓

日本



NO.1 超級機械人大戰α外傳
PlayStation／SLG／■BANPRESTO／6980日圓／銷量：399,300



NO.2 決戰II
PlayStation 2／SLG／■KOEI／7800日圓／銷量：151,789

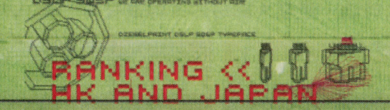


NO.3 BIOHAZARD~CODE：Veronic~完全版
PlayStation 2／AVG／■CAPCOM／6800日圓／銷量：92,242

NO.4 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5
PlayStation 2／KONAMI／SPT／開設價格／銷量：74,113

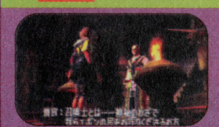
NO.5 5th ONE PIECE GRAND BATTLE
PlayStation／BANDAI／ACT／5800日圓／銷量：68,133

期待榜。



RANKING HK AND JAPAN

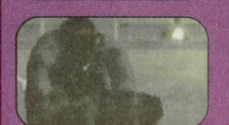
香港



NO.1 153票
(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)



NO.2 127票
(PS2) GRAN TURISMO 3 A-spec (SCE)



NO.3 67票
(PS2) Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (KONAMI)

NO.4 (PS2) Devil May Cry (CAPCOM) 65票

NO.5 (GBA) 黃金之太陽（任天堂） 64票

日本



NO.1 1490票
(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)



NO.2 911票
(PS2) FINAL FANTASY XI (SQUARE)



NO.3 797票
(PS2) STAR OCEAN 3 (ENIX)

NO.4 (PS2) GRAN TURISMO 3 A-spec (SCE) 642票

NO.5 (PS2) Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (KONAMI) 562票

姓名：＿＿＿＿ 年齡：＿＿
身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿
地址：＿＿＿＿
聯絡電話：＿＿＿＿

期待榜-香港（不限遊戲數目）
遊戲名稱：：＿＿＿＿

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「The PlayStation」4/27~5/4・11號
截止日期：5月4日

今期獎品

鬼武者海報	1名
櫻大戰3海報	1名

GPM PS vol.8 期得獎名單

鬼武者海報	1名	張卓峰 P379XXX(4)
櫻大戰3海報	1名	陳志康 V198XXX(2)



懷古錄

TEXT：小悠

與銀河系對手們作生死時速！

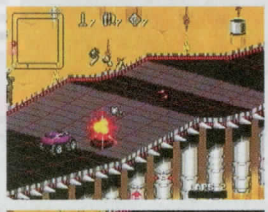


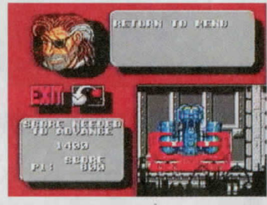
製造商：Interplay&BLIZZARD ENTERTAINMENT
發售日：1994 年
SFC/RAC/2P

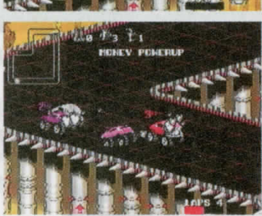
賽車遊戲大家便玩得多了，但是各位機迷有沒有玩過越野式攻擊賽車呢？這種賽車遊戲不單止是可以集速度比賽和立體障礙賽於一身，更加是可以加入不同的道具去攻擊對手。提起這類型的賽車系列不其然便會想起任天堂推出的《MARIO CART》，是一隻十分適合多人對戰的賽車遊戲。不過今次想介紹給大家的是比較起瑪莉奧的混戰比賽更加瘋狂的同類型遊戲，是SEGA和美國Interplay及BLIZZARD ENTERTAINMENT合作推出的《RocK N' RoLL RACING》。

勝利＝金錢＋茅招＋速度

遊戲規則基本上和《MARIO CART》沒有什麼大分別，主要是比賽速度性和計算玩者的出勝率有多少。不過在遊戲的玩法上便比較著重技巧和攻擊了，在遊戲之中玩者可以為自己的「戰車」裝設不同的武器！小型的有地釘和機槍，而大型的有地雷和火箭砲，而且大部份的武器是在每一個TURN便會作出自動的補給，所以基本上是用之不盡的。加上比賽之中是可以將對手的車轟擊至爆破的，所以攻擊絕對是拖下對手的最有效途徑。為了令對手不會加害於你，有時候故意落後在對手的後面是相當有利的，因為這個是可以隨時作出攻擊的機會。在每一場的比賽之中除了勝出者有獎金之外，在比賽的賽道之中也是有MONEY可以拾獲呢！這些金錢是用作改造戰車之用的，可以讓玩者改造的地方和增加的武器有很多，也可以在CAR SHOP買一輛全新的也沒有問題。戰車的改造是為了增加它的速度和武器的可載量。另一方面是強化了車的防御力，基本上對手不主動攻擊你，玩者自己也會中陷阱，而且中了一次攻擊的話車會冒煙，第二次再中的話玩完！比《MARIO CART》更難玩呢。







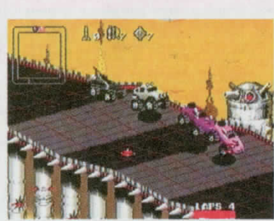


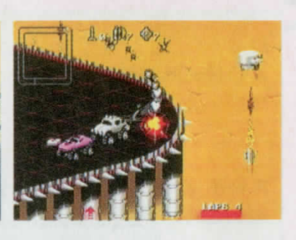
遊戲特色＝非主觀視點駕駛

這個遊戲有一個非常特別的東西是現在賽車遊戲所沒有的，便是非主觀視點駕駛了。一般的賽車遊戲也是以玩者的螢光幕作為車手向車外望的主觀視點，但是《RocK N' RoLL RACING》是以第三者視點作為玩者的駕駛視點，可是操作卻是用主觀視點方式駕駛，這可謂十分有趣的地方來。











TEXT ：咸旦仔

生產商： SEGA
售價： 未定
容量： GD-ROM X 1
記憶： 未定
發售日： 預定6月23日發售
DC／ACT／對應DUAL SHOCK

SONIC同大家一同迎接10周年紀念

SEGA經典代表遊戲角色SONIC又再同大家見面了，SEGA將會在今年6月23日推出《SONIC ADVENTURE 2》，SONIC今次決定在6月23日同大家見面是有特別意義的，不知大家又知不知道呢？相信是SONIC FANS的朋友都知道SONIC第一次同大家見面就是在1991年6月23日，而今次推出的日期剛好是SONIC的十歲生日的大日子呀！不知SEGA會否在當天攪個生日派對呢？

HERO SIDE

STORY

一日突然有人從軍事基地中逃走出來，HERO SIDE的SONIC為了將逃走者逮捕，於是展開一場追逐戰，就在SONIC離開軍事設施的時候，神秘的SHADOW THE HEDGEHOG竟出現在他眼前，之後更再次發現DR. EGGMAN蹤跡，SONIC見狀只好再次召集HERO SIDE的成員回來，來一場正邪大決戰。

STAGE









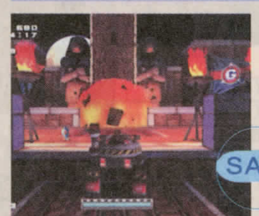
DARK SIDE

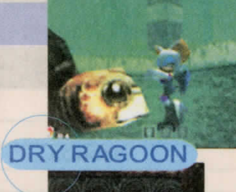
STORY



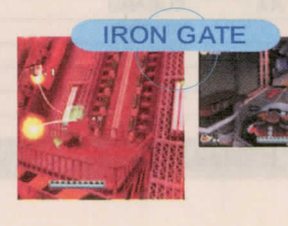
DR.EGGMAN為了取得軍方的最高機密兵器，於是決定與SHADOW THE HEDGEHOG一同潛入基地來找尋，最後終被SHADOW THE HEDGEHOG找到這能將全世界破壞的究極兵器「ECLIPSE CANNON」，二人更決定利用此兵器而控制全世界，之後更有一名ROUGE THE BAT加入，於是三人便開始進行征服世界的行動。

STAGE

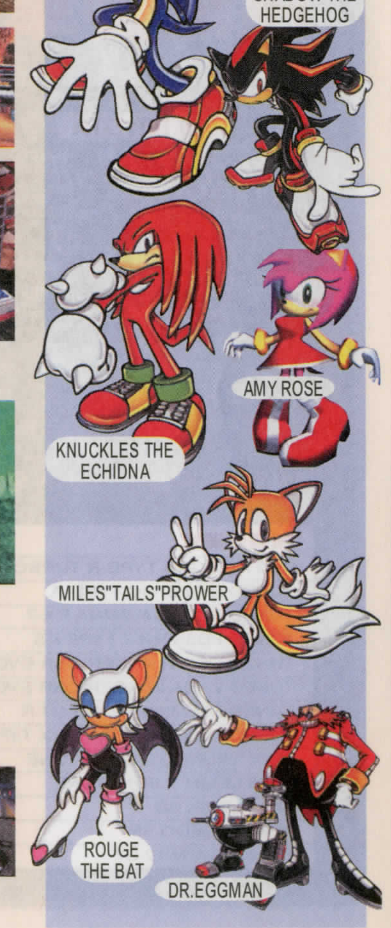




登場人物





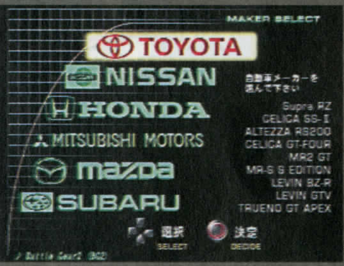
TEXT：道場師範代隨風

我們這裡是邪道流超技術道場，是為了苦心鑽研出遊戲當中各種超技術而創立的。想入門成為邪道流超技術道場的弟子，必須與我們同樣創出新招，再寄來我們道場便可以得到入門資格。請在信封面註明是「秘之卷」收便可以的了，我們眾師範會為大家提供的秘技作評價。你提供出來的秘技難度越高評價便會越高，而且會以評價來決定給予你的禮金。我們的評價一共分為：

免許皆傳	港幣500元
無雙三段	港幣300元
天地二段	港幣200元
秘傳卷軸	港幣100元
咀咒卷軸	走火入魔呀你！

BATTLE GEAR 2
隱藏賽車賽道大公開







評價：天地二段
機關：PLAYSTATION2
傳受者：邪道流師範

基本上每隻賽車遊戲都會有隱藏賽車及賽道，但是能否把它們玩出來就靠玩者的本是了！而最近挺流行的《BATTLE GEAR 2》剛剛發現了些秘技，是用來得到隱藏賽車及賽道。雖然說是秘技，但要得到這些隱藏項目也不是易事呢！因為玩者要用某個廠牌的車去玩某些賽道，並取得第一才能得到新的賽車，而某些賽道更要先完成比較初級的賽道才會出現高級版本，例如要先完成初級，才會現超初級，而且所使用的車還要B CLASS 以上呢！再加上有時候要順走、有時候要向後走等，要完成絕對不容易呢！現在就為大家介紹所用車及要走的賽道，記住，要拿第一名才行喲！



所得隱藏車	廠牌	賽道
DC2 INTEGRA TYPE-R TURBO	HONDA	超弩級（順走）
TUNED EK9 CIVIC TYPE-A	HONDA	超弩級（逆走）
TUNED FC3S SAVANNA RX-7	MAZDA	上級（順走）
TUNED FD3S RX-7 TYPE RS	MAZDA	上級（逆走）
TUNED CE9A LANCER GSR EVOLUTION 3	MITSUBISHI MOTORS	超上級（順走）
TUNED CN9A LANCER GSR EVOLUTION 4	MITSUBISHI MOTORS	超上級（逆走）
TUNED BNR32 SKYLINE GT-R	NISSAN	超中級（順走）
TUNED GC8 IMPREZA WRX TYPE RA	SUBARU	超上級[田](順．逆走）
AE86 TRUNEO MECHA TUNE	TOYOTA	弩級（順走）
AE86 LEVIN TURBO TUNE	TOYOTA	弩級（逆走）
AE86 LEVIN SR	TOYOTA	超初級（順．逆走）
AE86 TRUEDO SR	TOYOTA	超初級（順．逆走）
TUNED SW MR2 GT	TOYOTA	超中級（逆走）

Z.O.E

唔理是聲優定角色，都可以出現！



生命、子彈回復技！

玩者在玩此作的時候，會不會常常因此不夠生命力而死掉呢？尤其是打ＢＯＳＳ的時候，更容易一命嗚呼，心血就此白費了！不過不要緊，因為現在發現了一個秘技，可以幫助玩者在戰鬥中補充生命力及子彈，各位再不怕會上途被殺死了！尤其是在快要死的時候，就要準備隨時鍵入秘技囉！其實不用這麼誇張，秘技是隨時可以使用的，只要在戰鬥途中按START，出現設定畫面後順序輸入「L1、L1、L2、L2、L1、R1、L1、R1、R2、R1」，成功後會發出聲響

評價：無雙三段
機關：PLAYSTATION2
傳受者：邪道流師範

聽聽聲優的說話！

各位喜歡此作的聲優嗎？要是喜歡的話，就一定要快點打爆機了，因為在爆機時輸入指令的話，可以聽到聲優的FREE TALK了，共有四個角色可以讓玩者選擇呢！在結束畫面順序鍵入「↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、L3、R3」後，再按向角色的相應按鈕就可以聆聽聲優的FREE TALK了！

角色	按鍵
CELVICE（セルヴィス）	L1
ADA（エイダ）	R1
LEO（レオ）	R2
VIOLA（ヴァイオラ）	L2



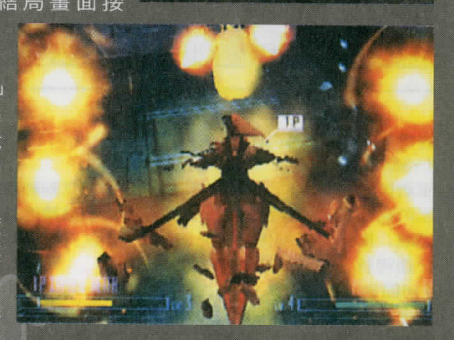




所有角色對戰！

當遊戲完成了一次後，玩者就可以選擇對戰模式，但是對戰模式只能使用在第二次完成遊戲的角色，每次想使用新角色都要再打爆多一次機，要儲齊所有角色的話，會變得十分麻煩！要是玩者想一次過可以使用所有角色，不妨使用這個秘技吧！在結局畫面按「○、×、→、←、→、←、↓、↓、↑、↑」就可以了。另外，在對戰模式中所使用的角色，還可以親自調教其難易度呢，各位可不要趁機欺負朋友，用最強機體去跟他比試呀！





選擇結局音樂

結局的音樂共有兩種，不知各位是否知道呢？要是各位未聽過的話，不妨試試這個秘技吧！在結局歌曲完結時按「L1、R1、L2、R2」就可以選擇想聽的歌曲了，未聽過另一首歌曲的朋友就就要快些試試囉！





魔洞神龍RPG Les Pearland SaGa

Pearland Battle~英雄們的戰場

Test play主持：Jacky
拍照加打雜：小藍

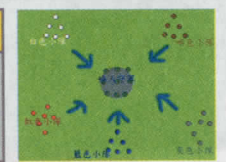
武術教官巴魯巴：「哼!!~~~這個囉囉嗦嗦的妖精混蛋把版位都騙去了!! 真氣人!!無時間!! 費話少説! 大家快去看第一次模擬戰的戰況吧!!」

模擬戰的內容：

這是人類國「亞迪蘭」的一次模擬試練，給一班新兵好好的訓練一下。國王與王子亦到場觀戰，各人不加油不可!!

勝利條件：	敗北條件：
1.自軍以外的敵人全滅。 2.佔領矮人城堡兩個回合。	自軍全滅。

今回玩者使用隊伍陣容：	守方使用陣容：	玩者控制隊伍：
《騎士團》 士兵x 4 弓兵x 4 重騎兵x 1 長槍兵x 1	《矮人族》 步兵x 4 強弩手x 4 盾士x 1	天名：白色小隊 霧島：啡色小隊 良民：紅色小隊 真嗣：藍色小隊 風雲十六郎：灰色小隊



Alignments 屬性	Name 姓名	Attack 攻擊力	Defense 反擊力	Toughness 強韌度	Movement 移動力	Wound 生命力	Size 體形	Army Cost 軍用消費	Skills, Attributes, Special Abilities 技能, 特性, 特殊能力
Knights 騎士									
Good	士兵 (Men At Arms)	3	3	2	3	NA	M	4	NA
Good	弓兵 (Royal Bowmen)	2	2	2	3	NA	M	5	射擊：長箭 (3發)
Good	重騎兵 (Heavy Horse Cavalry)	6	3	4	5	NA	L	6	NA
Good	長槍兵 (Pikemen)	1	6	5	2	NA	L	6	NA
Dwarf 矮人族									
Neutral	步兵(Regiment of The Anvil)	3	3	4	3	NA	M	3	NA
Neutral	強弩手(Crossbow of Tuggarth)	2	2	4	3	NA	M	6	射擊：弩箭(2發)
Neutral	盾士(Stalwarts)	2	6	6	3	2	M	7	NA

當傳令號角聲一響起，各部隊展開行動!

1~3回合

風雲與天名兩隊試探矮人守軍的實力，但立刻被對方強勁的弩箭回敬，兵力受損。而位置與城堡最接近的真嗣部隊，因形勢所迫[對不起~桌面不夠大-_-]，只有猛攻一途可行，與守軍展開激戰!

4~6回合

天名不斷以話術向其他人挑釁，展開一字橫陣，對守軍與良民部隊虎視//。良民與霧島則採取穩守突擊白戰法，等待機會。但當真嗣的步兵隊全滅之際，戰爭的導火線一觸即發! 風雲，良民與天名同時向城堡進攻! 而真嗣僅餘的弓兵也發揮實力，把守軍進一步減弱!

7~10回合

正當眾人在城堡附近混戰之際，良民竟不分敵我地射擊! 令各部隊軍力受損。。。就算矮人的基本實力較高，但因頑固的性格，話防守就是防守，說得出就要做得到! 所以全滅是預想得到的(汗.....)矮人全滅後，城堡爭奪戰更見激烈，各人互不相讓! 而風雲憑著果敢的以防禦力高的長槍兵突進，再利用眾人混戰的效果，成功佔領城堡兩知回合，取得模擬戰的最後勝利!

看看大家賽後的感想：

天名：一定要冷靜!

霧島：如果用兵的自由度增大的話。。。

真嗣：看出人性的醜惡。。。-_-

風雲：嘻，夠運呢^^

良民：一定要學識乘虛而入^^

巴魯巴：「幹得好! 下次會再困難點! 大家不要怕喔! 現在我們去喝個夠吧!」



每一個部署，都可能影響戰局....。很緊張呢~~



主持：前排左風雲十六郎、真嗣、良民、天名，後排左霧島、小藍、Jacky。



在開戰之前，Jacky正為大家講解Diskwars的玩法。



戰鬥開始，大家正小心翼翼的行軍，留意著對手的行動。



玩家隊伍正與守城的矮人展開激戰!

The Pearland Planeswalker

TEXY：小悠

在三次的龍大戰之後，珍珠大陸的各地也產生了不同的變化。我的名字叫拉斯・菲爾・雷柏特，是珍珠大陸的時間見證人，生活在隔世森林的精靈旅法師。在這三次巨大的戰事之後，改變了不同的人在大陸上的生活……而在這百多年之間，各式各樣的種族於不同的地方建立起自己的國家，大陸的版圖也開始確立起來。由於費羅尼羅古國的國君質素一代不如一代，已經沒有進取的心，全國上下也是等死心態，但是滅亡總是沒有降臨，反而出戰殘存的10000人建立了通商城。第三次龍對龍大戰後，在中之地出現了耶魯人一族，他們的皮膚是黃色的，沒有一人知道他們的來歷，他們在中之地建立自己的國家及發展。而最近的三十年，現在石柱城一帶，出現了一個城主，他建立了石柱城，傳說石柱城附近有一個紅寶石森林，有很多強盜出沒，目的是紅寶石森林的紅寶石，因此石柱城出現了很多的戰士抵抗這些進口山賊及強盜。

以上所說的第一、第二、及第三次龍大戰也是全珍珠大陸也很熟悉的神話及歷史，對人來說，第三次龍對龍大戰是歷史，而對於壽命較長的精靈及矮人，無論是他們現在這一代，甚至他們上一代也很有可能經歷過第二及第三次龍大戰，至於第一次龍對龍大戰，由於相差時間太遠，大家也把它當成傳說，可是經過第一次龍大戰後，珍珠大陸的確改變了很多，經歷了三次龍對龍大戰，人類開始懂得生存及建立屬於自己的家，在珍珠大陸佔了一席位。而經過三次龍對龍大戰後，人類建立下來的國家主要有：

羊鄉：是歷史最悠久的國家之一，在第三次龍大戰已存在，是一個農業國家，人口大約有120萬人，是一個宗教及政治合一的國家，國家的統治者就是大主教，而執行法律的人就是傳教士或教會的騎士，而國家的收入主要是農業的生產，宗教是聖羊教，聖羊教相信神創造了羊及人，而教義基本上可參考聖經的十誡，羊鄉有三樣東西是最出名的，第一樣是不同品種的羊，數目十分之多，也有十分有名的戰羊。第二樣是羊鄉的天險，羊鄉四周由大山脈包圍，很多國家如費羅尼羅古國在進兵攻打羊鄉的時候也擔心受山脈所阻，這些天險也是現在中之地進攻羊鄉時的天然障礙。第三樣是一個傳說，話說在第三次龍對龍大戰的時候，羊鄉以前的大主教曾經用聖鋼打倒一條龍，因此很多想打羊鄉主意的國家也懼怕羊鄉大主教的真正實力及他那深不見底的魔法。

中之地：是一個有幾百年歷史的國家，是耶魯人聚居的地方，沒有人知道他們的來歷，只知道他們在第三次龍對龍大戰後才出現，中之地的人最出名的當然是他們是黃種人，有黃色的皮膚。另外黃人也因為他們十分善戰而聞名於珍珠大陸，傳聞騎兵有好幾萬，步兵也有幾十萬，可是真正數目是沒有人知道，大概要問一問黃人才曉得，黃人相信在戰場上死去的人會成為神，而這些神會選出他們現在的國皇，因此中之地的人是相信戰場上的英雄及由英雄變成的神。

費羅尼羅古國：是歷史最悠久的國家之一，在第三次龍大戰後，全國退到現在無憂谷一帶，他們的架構以皇帝及長老院作統治階層，有奴隸服侍主人，人們相信風火水土四大神，人口約64萬人。

通商城：位置在費羅尼羅古國南面，琉璃沙漠附近，由多個城組合而成，行城幫制，城和城之間有議會，有頻繁的商業來往，有僱傭兵，他們的信仰是沒有固定資產，幾乎任何神也信，財政收入是由通商得來的。

鐵奧：在金山城側邊，主要的居民是人類和矮人，人口約30萬，他們是以開礦、打鐵及技術和其他地方交換食物及做買賣，而那些矮子是住在城中而不是住在山洞中，鐵奧由矮人國皇統治，行國皇制，全民皆兵，他們的開礦技術很了得。

金山城及銀山城：在鐵奧側邊的兩座城，分別是居住在山中及巨大地洞中的矮人，他們的生活和鐵奧的矮人是不同的，比較少和人類來往，傳聞金山和銀山是不和的，但他們同樣也因開採金山城的金礦及銀山城的銀礦而出名。

石柱城：30年前，現在的石柱城城主在現今石柱林一帶建立了石柱城，行城幫制度的國家，人口約3萬，全部也是戰士，以高級傭兵及戰士聞名，是練武人必到的拜師學藝的地方。有不少著名的英雄也是出身於這裡。

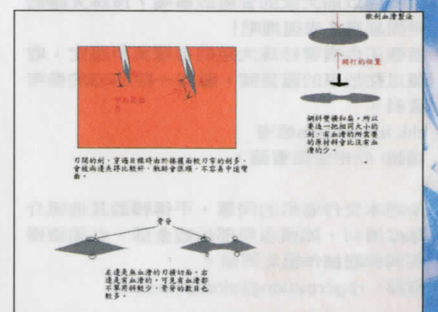
精靈森林：又稱為隔世森林。傳說在中之地及費羅尼羅古國中間的大森林之中有一個精靈國，正確地點沒有人知道，可是有一樣是可以肯定的，中之地曾經想打森林的主意，可是給精靈趕走，因此現在中之地和費羅尼羅古國只能靠一條官道來往，不接近森林是沒有危險的，大家也相信在森林中有一個高度魔法文明的國家，而在其他小森林中也有精靈村莊，他們有時會出來和人類來往，但多數躲在森林中。

各種流浪民族：如在琉璃沙漠就流傳著各種傳說，也有一些沙漠山賊及遊牧民族在琉璃沙漠附近居住，海上也有一些豬頭怪、GOBLIN及野人入侵羊鄉海岸，沒有人知道他們的所在，可是他們的存在是全大陸的人也肯定的。

全珍珠大陸除了一些人住的地方及村落外，其他地方也是未開發的，這些地方有什麼生物也是無人知曉的。

Fantasy RPG大百科第三回

TEXT：Lancelot



大家好。上回說到fuller和hi，不知大家還記不記得那問題呢？那就是：究竟血漕的真正作用是什麼呢？歐劍的fuller和日本刀的hi的造法又有何不同呢？既然上次也解釋過，血漕並不是真的能夠放血，那刀劍匠為何仍會花功夫，在刀劍之上弄出這條坑來呢？因為這是追求輕量化而不損刃體結構的結果。事實上，刀劍輕量化的方法有很多，但大都會影響了其主要功能。例如為了減輕刃的重量，而把刃寬收窄，便會影響其斬擊時的順滑程度，使之更易在穿過目標物時，因刃寬不足，令劍刃容易旋轉而中途轉向，卡在目標物之中。這樣不單只會扭歪刀刃，嚴重時更會造成折斷呢！

又例如為了輕量化而把刃厚減薄。不用我說，大家也應該想像到後果就是令刀身變得強度不足。要是本身的彈性好的話，刀就會像彈弓一樣彎來彎去。要是本身就彈性不足的話，在斬擊或擋擬之後，可能會彎曲或折斷了。用血漕的方式來把刃的重量減輕，不單只能保持刃的寬度，使其在斬擊動作中，穿過目標物時較難旋轉，保有順滑性，也不會使刃在變薄後，失去其應有的強度。因為血漕那種在中間陷下去的形狀，很自然地會使側邊的鋼料，相對地凸出來，在結構上成為了刃身的骨幹，加強了刃的強度。

至於歐劍的fuller和日本刀的hi，雖然在功能上可說是差不多，不過在造法上卻有著很大的程序差異。首先說說日本刀吧。日本刀的hi，是在整把刀的刀身鍛造好後，才再用工具，在近刀脊的兩側磨出來的，可以說是事後才加上去的特色。亦因此，有些刀可能在原主人手上是沒有hi的，可是在換了主人後，為了變得更輕才把hi磨上去。歐洲劍的fuller，是在一開始刃身尚未打造之時，早就已經計算出鋼材的份量，而選取適量的物料的了。換句話說，劍匠在造劍之先，對將會做出來的fuller能省去多少鋼材，必先有一定的預算，再在原材料中減去那個份量。接著，劍匠再一鎚一鎚的把鋼材打扁，將血漕部分打薄拉橫，以及把物料推向兩側，形成了那血漕旁邊的兩條"鋼骨"。所以，歐洲劍的血漕並不能在刃身完成後才補上去的。

簡單而言，日本刀的hi是先重後輕，而歐劍的fuller是由頭至尾都是一個固定的重量。

下一次再談劍肩(Shoulder / Forte)。

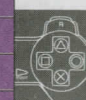
Chan Ying Chih Lancelot
I love my grandpa.

Nightstalkers --- My multimedia project
http://www.glink.net.hk/~lancelot/nightstalkers.htm

My Music
http://www.mp3.com/CHANLancelot/

Homepage
http://www.glink.net.hk/~lancelot

ICQ UIN: 844351



Rearland Tourment



TEXT: 魔洞神龍創作組

《Pearland Battle~~戰術教室》

魔法師利雲: 「各位好，我們又見面了。上回自我介紹之後，是時候向大家講解一下戰事的時序和戰事前的準備。相信各位了解之後，會對戰術的運用時更得心應手。那麼，現在開始!

大家開始遊戲之前，各位需要準備以下東西:

地形卡 (Staging Area)



利雲: 「這是戰場上的各種地形。不論是平原、森林和山地，或是沼澤、火山和荒地，更可能是我們的根據地和根點，城堡或是要塞。不同的角色各有擅長作戰的地形，好像我們妖精善於在森林作戰，而矮人族則善於在山區洞穴，各有不同。」

這是遊戲中形狀最大的卡片，亦是各隊伍的根據地和援軍出場的地點。

角色卡 (Creature Disk)



利雲: 「他們就是各位指揮的士兵們，請好好地發揮他們的力量，助各位爭勝。」

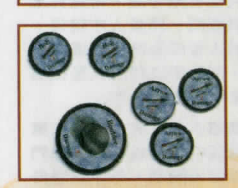
這是遊戲中數量最多，對比賽中舉足輕重的卡片。這卡片代表各位使用的軍隊中的角色。不論是步兵、弓兵、騎士，又或是魔法師、蠻族或怪物，各位可以自由組合自己的隊伍。

指示物(Counters)和魔法(Spell)

利雲: 「這些是弓兵與魔法師的利器，有時候亦是致勝的關鍵。」

不單是弓箭和魔法，行動指示(Activation Marker)和生命力指示(Wound Counter)亦是包括在內。





量尺和一個空置的平面地方(如桌面和地版)

利雲: 「戰爭當然要有一個戰場，不過它的選擇權很多時不在我們手上。」

因為方便卡片移動的關係，如鋪上一張桌布或毛氈會更好。而量尺是用來量度弓箭射程和魔法的有效範圍。

利雲: 「想不到時間又到了，在下在下一回再解釋戰事的程序吧~

(筆者小藍按: 有讀者E貓來問哪裡可以賣得到Diskwars？其實這是我們偶然找到的好東西^^~~因為Diskwars剛剛到港不久，暫時只有銅鑼灣區的店舖有售，有興趣的朋友可去找找看~筆者小藍按: 有讀者E貓來問哪裡可以賣得到Diskwars？其實這是我們偶然找到的好東西^^~~因為Diskwars剛剛到港不久，暫時只有銅鑼灣區的店舖有售，有興趣的朋友可去找找看~我們為了配合珍珠大陸的世界觀,會將系統和兵種略為修改,並與正式的Diskwars玩法有所不同,請各位見諒.)

《Pearland Battle 第二回TESTPLAY》

被埋藏在戰場的地下，不為人知的古代戰爭片段.....

現在我們運用卡牌戰棋，重現珍珠大陸的大小戰役，從而一步一步豐富魔洞的世界觀。我們歡迎各位在戰役之後，創作各位在戰場上的故事和外傳，出色者可成為魔洞的正式文獻。

現在，各位可以參與其中，化身成當中的勇士智將，發揮戰術與智慧，互相揮軍角力!

TG研究所

主題: [Pearland Battle]第二回TESTPLAY--[魔物討伐]

日期: 5月5日

時間: 2:30~~5:30[2:45正式開始，逾時不候]

地點: 筲箕灣耀東村耀華樓地下，耀東青少年中心

對象: 13歲以上青少年

人數: 8至10人

費用: 每位10元正 (包飲品)

職員: 陸SIR

工作人員: 小藍，JACKY

報名請直接聯絡小藍

電話:91319136 (下午5點之後，找小藍或戴先生)

電郵: 錯誤! 尚未定義書籤。

報名請留下真實姓名和電話，以便聯絡。

《Pearland Battle》~~詩人酒場

歡迎各位玩過戰棋之後，來這裡討論一番。

http://pub40.bravenet.com/forum/show.php?usernum=3413084944



《冒險者之吧》

這裡是一眾冒險者的聚腳地，無論是新手或是經驗老到的朋友，都歡迎光臨暢談~~!!

http://adventure-bar.somewhere.net/或者錯誤! 尚未定義書籤。

《遊擊王》

想看回以前大家的冒險故事嗎？珍珠大陸的奇聞趣事？來這裡吧!

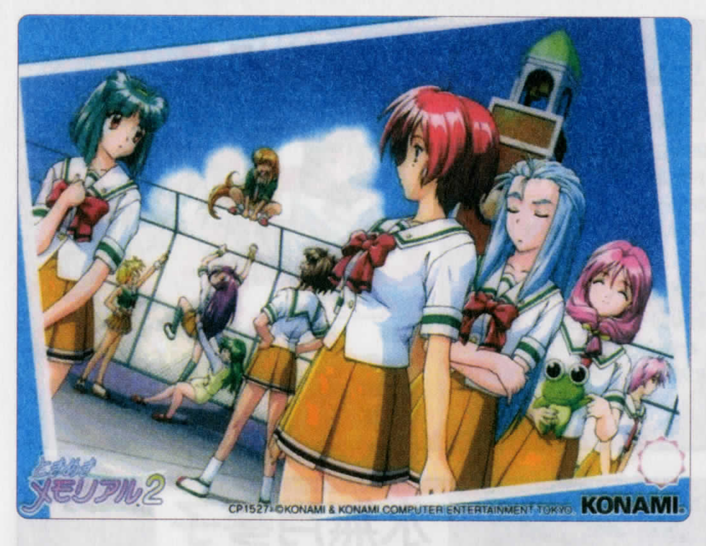
遊擊王內有著珍珠大陸的各種資料設定，收藏以往故事的圖書館，還有一些RPG的參考資料。

clik.to/yokihon或者

錯誤! 尚未定義書籤。

電郵: rpgcreation@sinatown.com







《心跳回憶》一、二代一大比拼！

對喜歡玩戀愛育成遊戲的朋友來說，相信絕對不會對《心跳回憶》感到陌生吧？KONAMI 的名作，可謂戀愛遊戲的始祖，到底當中有什麼魅力各位又是否知道？不過現在筆者不是跟各位談它的魅力，反正它的魅力，要說十版也說不完的！倒是想跟大家研究一下《心跳》一跟二的分別，看看那一邊比較好！

整體比試！

基本上一、二代的玩法十分相似，不過二代比一代多了數個新系統，例如傳說之樹變成傳說之鐘；可以於童年時代遊玩；使用不同的稱呼；天氣會影響約會；結局後可以重溫結局、圖片；一個角色有可能有多種不同的結局；隱藏人物加至三個（但正式女角卻只有10個）等等事項，當然一代本身亦有其優點，畢竟二代本身亦是源用一代的系統的，只能說二代是進步了。

二十六位佳麗請出場！

女主角的好與壞，正是戀愛遊戲的精髓，女角不夠漂亮又怎可能吸引玩者的注意力？而且不知道大家有否發現，其實一、二代的女角們彼此間皆有些相似之處，既然此如，筆者就每兩人分成一組，為她們弄個大比拼吧！

BY 隨風

女主角之戰

藤崎詩織

Shiori Fujisaki

身高：158cm

三圍	B	W	H
第一年	83	56	84
第二年	84	56	85
第三年	85	57	86

VS

陽之下光（陽の下光）



身高：157cm

三圍	B	W	H
第一年	82	56	83
第二年	82	57	84
第三年	83	57	85

大家都是女主角，當然要拿來比較啦，而且兩者都是主角小時間青梅竹馬的朋友，分別只在於詩織是一直陪著主角，而光則是小時候的玩伴、直至上高中時再重遇。

論外在：這個實在是很難評論的，詩織樣子甜美可人、而光則活潑有朝氣，不過因為大部份男性皆喜歡女性長頭髮的關係，而且詩織的身材又比小光較好，因此這個回合是詩織獲勝！

論性格：文武雙全、完美女神一直是詩織的代名詞，相信大家應該可以了解其完美度吧？不過亦有些人表示，正因為詩織過於完美，因此令人覺得她遙不可及。而小光的成績及運動雖然不是太突出，但是那親切的笑容卻緊緊地找住大家的心，感覺上比較容易親近，所以這個回合的勝利者是小光！



如月未緒 文藝女孩之戰 白雪美帆

論外表：這一個項目一定是美帆勝利！且不論兩人的相貌如何，未緒那幅眼鏡已經可以壓死人了。雖然未緒把眼鏡脫下來後亦不失為一個美女（請留意結局的未緒吧！）但那只是曇花一現，而且感覺上還是美帆比較漂亮，贏得這合回的人當然是美帆囉！

論性格：雖然兩人都是文靜的人，但是美帆的性格卻比未緒有趣多了，喜歡青蛙公仔及占卜，還有一個有趣的妹妹，跟文靜、身體差的未緒可謂天壤之別！比起未緒這個太靜的女孩，看來美帆動靜極宜的性格更勝一籌呢！

如月未緒　身高：156cm

三圍	B	W	H
第一年	80	59	82
第二年	80	59	83
第三年	81	59	83



白雪美帆　身高：157cm

三圍	B	W	H
第一年	78	55	79
第二年	79	56	80
第三年	79	57	81

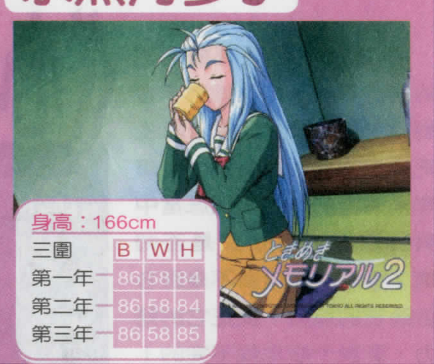
紐緒結奈 冷靜少女之戰 水無月琴子

論外表：基本上兩人的外表差不多，都屬於冷靜型的，很難給人看出心中想法，倒是結奈有時會出現一些瘋狂表情呢！而身材方面，琴子真的十分利害，三年來差不多沒改變過，保持得真好呢！由於兩人於外表上皆沒特別之處，因此這個回合平手。

論性格：是因為有天才頭腦才希望征服世界，或是因為希望征服世界才想有天才的頭腦呢？不論如何，結奈的性格是太有趣了，熱愛科學的她，腦袋中充滿了怪點子，還常常說要研究主角，相信琴子這位茶道少女怎樣也比不上吧？

紐緒結奈　身高：161cm

三圍	B	W	H
第一年	84	55	84
第二年	84	59	84
第三年	85	59	86



水無月琴子　身高：166cm

三圍	B	W	H
第一年	86	58	84
第二年	86	58	84
第三年	86	58	85

美樹原愛 害羞少女之戰 八重花櫻梨



論外表：外表上她們兩人並沒有特別相同之處，小愛像一個害羞的小妹妹，而花櫻梨則有一股成熟的味道。不過兩人都很少臉帶笑容，小愛比較多，但通常順帶臉紅；而花櫻梨則是是整天臉帶愁容，可是在日本她的受歡迎卻是頭幾名的！

論性格：性格方面，小愛最喜歡的是動物，剛巧花櫻梨也喜歡小貓咪。另外花櫻梨還喜歡打排球，但由於中學時曾因為排球而遭人誤會、排斥，因此令她終日鬱鬱不歡。看樣子，好像花櫻梨的人生經驗比小愛多一些呢！

美樹原愛　身高：150cm

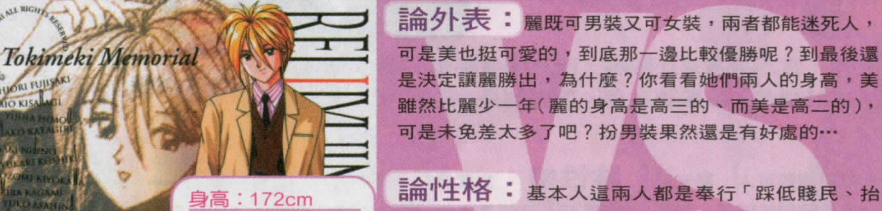
三圍	B	W	H
第一年	78	57	79
第二年	78	58	79
第三年	79	58	80



八重花櫻梨　身高：169cm

三圍	B	W	H
第一年	86	58	84
第二年	86	58	84
第三年	86	58	84

伊集院麗 血緣姐妹之戰 伊集院美（伊集院メイ）



論外表：麗既可男裝又可女裝，兩者都能迷死人，可是美也挺可愛的，到底那一邊比較優勝呢？到最後還是決定讓麗勝出，為什麼？你看看她們兩人的身高，美雖然比麗少一年（麗的身高是高三的、而美是高二的），可是未免差太多了吧？扮男裝果然還是有好處的…

論性格：基本人這兩人都是奉行「踩低賤民、抬高自己」法則的人，雖然說麗是為了逃避男主角的愛意才這樣做，但相信其實她天生的性格本是如此，因此對於她們兩個的性格嘛，結論是平手－－一樣是壞到骨子裡去喇！（笑）

伊集院麗　身高：172cm

三圍	B	W	H
第一年	不		詳
第二年	不		詳
第三年	不		詳



伊集院美　身高：149cm

三圍	B	W	H
第一年	未	入	學
第二年	72	55	73
第三年	75	56	74



朝日奈夕子 胡鬧女孩之戰 白雪真帆



身高：159cm

三圍	B	W	H
第一年	83	59	85
第二年	83	60	86
第三年	85	60	86

論外表：感覺上，夕子比真帆極看得出是愛玩、趕流行的，也許是因為真帆的樣子像美帆，都是文文靜靜的喇。兩人的樣貌皆十分討好，也沒有什麼特別令人討厭的地方，所以就作平手論吧！

論性格：基本上兩人的性格十分似，都是愛玩、有點瘋狂的時髦女孩，都是喜歡唱K，逛街什麼的，跟時下的少女很相似呢！ 不過由於真帆總是「代替」她姐姐真帆出現，好像搶了她姐姐的機會似的，感覺不太好呢！



身高：156cm

三圍	B	W	H
第一年	85	56	80
第二年	88	56	81
第三年	90	56	82

鏡魅羅 成熟女子之戰 麻生華澄



身高：167cm

三圍	B	W	H
第一年	90	60	88
第二年	92	61	89
第三年	93	61	89

論外表：兩位大美人該如何選擇，魅羅成熟高貴有氣貴，但是也有大小姐的性格；而華澄則有兩個時候，高中青春可愛，當老師時則成熟帶點傻氣，十分可愛。以「成熟女子」來說的話，筆者覺得魅羅能得到較高的分數，雖然年紀較少，可是不論內外皆散發著成熟的味道。

論性格：這一個回合一定是華澄勝利？不見得！雖然說魅羅常常一幅高高在上的樣子，還喜歡把過錯倒到別人身上，但其實都是因為從前被男人欺騙過，才變得這麼不信任人，其實她還是一個照顧弟妹的好姐姐呢！不過華澄亦是一個愛護小朋友的大姐姐、保護學生的好老師呢（雖然喜歡　車），兩個都是好女孩呢！



身高：164cm

三圍	B	W	H
第一年	未	出	現
第二年	88	58	86
第三年	88	58	86

虹野沙希 溫柔女子之戰 佐倉楓子



身高：156cm

三圍	B	W	H
第一年	81	59	82
第二年	82	59	83
第三年	82	60	84

論外表：兩個都好可愛喲！沙希是外剛內柔的，常常喜歡掛著自信的微笑為隊友打氣；楓子則嬌小玲瓏，讓人想好好保護她的樣子！可是兩個人都有一個共通點，就是十分溫柔，讓人一看就覺得她是賢妻良母似的！不過，為什麼楓子會這麼好身材的呢？看她的樣貌嬌滴滴的。

論性格：沙希雖然喜歡參加運動社團，但這只是因為她根性十足，並不是因為她是一個滿身肌肉的「大漢」喲！（笑）而且還有一雙巧手，她作的便當，可是令人看了就想吃！而楓子亦喜歡製作一些小東西，及收集POSTCARD等，兩人的興趣十分相近，倒是楓子缺少了沙希那份根性呢！



身高：157cm

三圍	B	W	H
第一年	86	60	86
第二年	86	61	88
第三年	87	61	89

清川望 健康少女之戰 赤井炎(赤井 ほむら)



身高：163cm

三圍	B	W	H
第一年	82	58	83
第二年	83	58	83
第三年	83	59	84

論外表：單計外表的話，炎當然比望強多了啦，望怎麼看都是一個「發育得比較差的男性」（喂喂，別無視望結局時的長髮LOOK！）但看清楚一點嘛，炎的身材，完完全全是一個「未發育的小娃娃」，真的是高中生嗎？（身高149CM嘛，高中過了還可以發育嗎？）

論性格：這一方面相信望是強多了，因為運動能力比炎強嘛！要說成績，兩人都不是讀書的料子，操行方面望還過得去，但是炎就比較難說了！其「學生會會長」的稱號是因為第一天就遲到，而被校長親自任命，她還試過跟校長在打掃時以落葉烤蕃薯吃呢！



身高：149cm

三圍	B	W	H
第一年	70	55	72
第二年	72	55	74
第三年	75	54	74

隱藏女孩之戰

館林見晴 VS 九段下舞佳

論外表： 見晴的髮型實在太捧了，雖然不是弄不到，但是說實在的，每天弄這髮型一定累死，怪不得見晴每次都是隔好久才撞一撞主角啦！而舞佳則是平平無奇的樣貌，沒辦法，即使追到她也只算BAD-ENDING ，也許作者沒什麼心機設計吧！（笑）

論性格： 性格方面，舞佳是十分踏實的，因為她是工作型的人；而見晴則是幻想型的，竟然想似「撞」男主角來表達情意，雖然最終都可以成功，可是感覺上很怪，不知她會否因為撞得多而令身材變型呢？（笑）

館林見晴　身高：153cm

三圍	B	W	H
第一年	81	58	82
第二年	82	58	82
第三年	82	58	83



九段下舞佳　身高：157cm

三圍	B	W	H
第一年	89	56	86

小女孩之戰

早乙女優美 VS 野

論外表： 小妹妹的外表有什麼好說呢？還不是好可愛！優美是好雄的妹妹，相貌跟好雄挺像的，由此可見她一定不是一個美女！而　怎麼說也只馬戲團的成員，而且又真的比優美漂亮，這一回合當然是　勝出囉！

論性格： 性格方面，兩者可是很相似的，都是活力一派吧？可是　卻比優美小了一份天真，優美這小妹妹嘛，一直受到大家寵愛，不知人間疾苦；　則因為家庭關係，常常要到不同的地方表演以賺取生活費，令到小小年紀的她對馬戲團又愛又恨－雖然喜歡它，卻要因為它而流離失所。



早乙女優美　身高：155cm

三圍	B	W	H
第一年	未	出	場
第二年	79	59	82
第三年	81	60	84



野　身高：153cm

三圍	B	W	H
第一年	70	55	72
第二年	72	55	74
第三年	75	54	74

日本女孩之戰

古式由加利 VS 壽美幸

論外表： 兩人都是常常帶著甜美笑容的女孩，但是美幸的髮型比由加利的有趣多了，活像掃把一樣，難道是想暗示美幸是「掃把星」嗎？而樣貌比面兩邊比分秋色，都是十分引人的美麗臉孔，很難選擇呢！

論性格： 由加利十分尊敬她父親，而其父親亦會為她解決困難，擁有一個良好的傳說日本家庭。美幸雖然也有一個好家庭，可是卻因為天生苦命，因此不論做什麼都會發生不幸的事，令她的其中一個興趣變成「拜神」，希望有好事降臨其身上。



古式由加利　身高：157cm

三圍	B	W	H
第一年	80	59	84
第二年	81	60	84
第三年	82	60	84



壽美幸　身高：155cm

三圍	B	W	H
第一年	82	56	83
第二年	83	57	83
第三年	84	56	84

古怪髮型之戰

片桐彩子 VS 一文字茜

論外表： 彩子！這回合一定是彩子勝利！雖然她的頭髮是比較怪，但至少有「科學根據」，頭髮真的可以束成這樣子嘛！而小茜的頭髮怪雖怪，卻沒有引人之處，而且感覺上十分熱，用頭髮貼著臉耶！

論性格： 彩子及小茜的性格某一方面來說應該挺像，感覺上兩個都很NICE ，不會擺架子又不小氣，跟這麼人做朋友就最好了！但感覺上好像相處久後會變成「兄弟」多於「情侶」，到底好相處是禍還是福呢？



片桐彩子　身高：159cm

三圍	B	W	H
第一年	86	60	86
第二年	86	59	86
第三年	86	60	87



一文字茜　身高：159cm

三圍	B	W	H
第一年	89	59	86
第二年	90	59	87
第三年	92	59	88

PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

4 月發售預定

26 日	■大家的漢字教室 挑戰！！漢字檢定	DAINA	5800 日圓	ETC
	TECHNO BEEBEE	KONAMI	4980 日圓	PUZ
	SALARYMAN 接待麻雀	VISIT	4800 日圓	TAB
	Forget me not～PALETTE	ENTERTBRAIN	4800 日圓	AVG
	SPIDER MAN	SUCCESS	5800 日圓（預定）	ACT
	HAPPY DIET	TWILIGHT EXPRESS	5800 日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES 繪畫 PUZZLE 5	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	KONOHANA: True Report	SUCCESS	2800 日圓	AVG
	驀然回首，原來就在身旁	PRINCESS SOFT	6800 日圓	AVG
	TIME CRISIS PROJECT TITAN	NAMCO	4800 日圓	STG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.58 THE 相撲	D3 PUBLISHING	1500 日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.59 THE 推理～IT 探偵：18 之事件簿～	D3 PUBLISHING	1500 日圓	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.60 THE TABLE HOCKEY	D3 PUBLISHING	1500 日圓	SPT
	GEAR 戰士	BANDAI	4800 日圓	ACT
	KIDS STATION 自己可以做到！	BANDAI	3800 日圓	ETC
	KIDS STATION 自己可以做到！KID STATION CONTROLLER SET	BANDAI	5800 日圓	ETC
	SLOTTER MANIA 激熱沖 SLOT！SHIOSAI SPECIAL	DORAD	4800 日圓	SLG
	Major Wave 1500 Series MAGICAL DROP F～大冒險不是輕鬆的！～	HAMSTER	1500 日圓	PUZ
	Major Wave 1500 Series BURGER BURGER 2	GAPS	1500 日圓	不詳
	Major Wave 1500 Series MARIONETTE COMPANY	MICROCABIN	1500 日圓	SLG

5 月發售預定

2 日	■SIMPLE 1500 SERIES VOL.61 THE QUIZ 2	D3 PUBLISHING	1500 日圓	ETC
	■SIMPLE 1500 實用 SERIES VOL.7 開心學習考車牌	D3 PUBLISHING	1500 日圓	ETC
	SD GUNDAM G GENERATION-F.I.F.	BANDAI	3800 日圓（預定）	SLG
	value 1500 上海真的武勇	SUNSOFT	1500 日圓	PUZ
	★VIRTUAL 競艇 21	日本物產	5800 日圓	SLG
	★SD GUNDAM G GENERATION-0（BANDAI BEST）	BANDAI	3800 日圓	SLG
10 日	WORLD STADIUM 5	NAMCO	5800 日圓	SPT
17 日	DIGIMON TAMERS POCKET KURUMON	BANDAI	2800 日圓	不詳
24 日	■EMILIA	KID	6800 日圓（預定）	AVG
	TEARING SAGA 宇多拉英雄戰記	ENTERBRAIN	6800 日圓	SRPG
	燒肉奉行	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	BOUNTY HUNTER SARAH HOLY MOUNTAIN 之帝王	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	SUPERLITE 1500 SERIES CROSSWORD 3	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES 數獨 5	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES NANCRO 4	SUCCESS	1500 日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES 魔紀行 MYSTERIA ADVENTURE	SUCCESS	1500 日圓	AVG
	FANTASTIC FORTUNE	CYBER FRONT	6800 日圓	ETC
	STAR TRING ADVENTURES	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	KIDS STATION YANCHARU MONCHA	SUNSOFT	3800 日圓	ETC
	KIDS STATION YANCHARU MONCHA（KIDS STATION 控制器同梱版）	SUNSOFT	5800 日圓	ETC
	★山佐 Digi WORLD（暫稱）	YAMASA ENTERTAINMENT	6800 日圓	SLG
31 日	■SuperLite GOLD SERIES 領教本領	SUCCESS	2000 日圓	TAB
	■私立鳳凰學園 2 年純情組	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
	■PACHISLOT 帝王 MAKER 推獎 MANUAL 4	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓	SLG
	戰國夢幻	BANPRESTO	6800 日圓	SLG
	SALARYMAN CHAMP 戰鬥的 SALARYMAN	SUCCESS	價格未定	ETC
	SUPERLITE GOLD SERIES 大家的麻雀	SUCCESS	1800 日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES Vol. 62 THE SKI	D3 PUBLISHER	1500 日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES Vol. 63 THE GUN SHOOTING 2	D3 PUBLISHER	1500 日圓	STG
	TOMB RAIDER 5：CHRONICLE	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	★CAPCOM GENERATION 第 4 集 孤高之英雄～CAPCOM COLLECTION～	CAPCOM	2800 日圓	ACT
	★VAMPIRE SAVIOR EX EDITION～CAPCOM COLLECTION～	CAPCOM	2800 日圓	FIG
上旬	三洋 PACHINKO PARADISE 5	IREM SOFTWARE ENGINEERING	4800 日圓	SLG
下旬	夜想曲 2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800 日圓	AVG
5 月	■真・女神轉生	ATLUS	4800 日圓	RPG
	CLEOPATRA FORTUNE	ARTRON	5800 日圓	ETC
	和 i-mode 也在一起～在哪裡也在一起追加 DISC～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800 日圓	ETC
	和 i-mode 也在一起～手電接駁線也一起～（手電接駁線同梱版）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800 日圓	ETC
	在哪裡也在一起 DELUXE PACK（在哪裡也在一起連手電接駁線）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	ETC
	實戰 PACHISLOT 必勝法！DISC UP	SAMMY	2500 日圓	SLG
	挑戰女流雀士 2	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	EVE The Fatal Attraction	GAME VILLAGE	7800 日圓	AVG
	PACHISLOT 完全攻略～高砂 SUPER PROJECT～	SYSCON ENTERTAINMENT	4800 日圓（預定）	SLG
	攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980 日圓	ETC

6 月發售預定

7 日	Dance Dance Revolution EXTRA MIX	KONAMI	5980 日圓	SLG
	AFLEID GEAR ANOTHER（暫稱）	OFFICE CREATE	5800 日圓（預定）	SLG
	★上海～昇龍降臨～	TAITO	2800 日圓	TAB
21 日	京都舞妓物語	VISIT	5800 日圓	SLG
	★J LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN 2001（暫稱）	KONAMI	5980 日圓	SPT
28 日	■三洋 PACHINKO PARADISE 6	IREM SOFTWARE ENGINEERING	5800 日圓	SLG
下旬	私立鳳凰學園 3 年純真組	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
6 月	■KID MIX SELECTION	KID	6800 日圓（預定）	TAB
	實戰 PACHINKO 必勝法！	SAMMY	3800 日圓（預定）	SLG
	SHEEP	SYSCON ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★松本零士 999	BANPRESTO	6800 日圓	不詳

7 月發售預定

12 日	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800 日圓	SRPG
7 月	■元祖！動物占卜＋戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300 日圓	ETC
	■NANIWA 金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800 日圓（預定）	TAB
	KOMOCCHI（暫稱）	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	ETC
	★PACHISLOT 帝王 MAKER 推獎 MANUAL 5（暫稱）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG

2001 年發售預定

春	■實況 POWERFUL 棒球 2001	KONAMI	5980 日圓	SPT
	K-1 WORLD GRANDPRIX 2001 開幕版 by XING	KONAMI	OPEN 價格	FIG
夏	蒼鼠俱樂部 -i（愛）	JORDON	4300 日圓	SLG
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800 日圓（預定）	AVG
	MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1	SUNSOFT	2800 日圓	ETC
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500 日圓	ACT
	ZOIDS BATTLE CARD GAME～西方大陸戰記～	TOMY	5800 日圓（預定）	TAB
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
	ONE PIECE MANSION	CAPCOM	價格未定	PUZ
	大家之飼養教室 甲蟲編	DAINA	5800 日圓（預定）	SLG
	★日本相撲協會公認 日本大相撲（KONAMI THE BEST）	KONAMI	價格未定	SPT
	★MARTIAL BEAT（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
秋	X DRIVER THE GAME（暫稱）	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
	ZANAC × ZANAC	COMPILE	價格未定	STG
2001 年	■ANGEL DOLL	講談社	4800 日圓（預定）	AVG
	惡魔城年代記 惡魔城 DRACULA	KONAMI	OPEN 價格	ACT
	HOSHIGAMI 沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800 日圓	SRPG
	人鳥流	日本 SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG

發售日未定

	WOODY WOOD PECKER 之 GO! GO! RACING	KONAMI	OPEN 價格	RAC
	VIRTUAL 飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980 日圓	FIG
	真・女神轉生 II	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生 if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800 日圓	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800 日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional 編～	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥 PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	PUZ
	板田吾郎九段之連珠 BPV	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500 日圓	TAB
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800 日圓	TAB
	ANDAGA HUNTER（暫稱）	E3 STAFF	價格未定	未定
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS～神之黃昏	ESCOT	5980 日圓	SRPG
	MAIN ROTAR（暫稱）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500 日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500 日圓	STG
	Dinobreeder another progress	J・WING	5800 日圓	SLG
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	加油 五右衛門 PS	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP 大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800 日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800 日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800 日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM 之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500 日圓	PUZ
	爆彈小子 SCOOP THE KID（暫名）	Tears	價格未定	AVG
	BACKGUNNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800 日圓	SLG
	Tutankhamen 之遺言（暫稱）	WIZARD	價格未定	AVG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800 日圓（預定）	SLG
	私立鳳凰學園 PURE HEART 1 年生編 實寫版	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
	私立鳳凰學園 NATURAL HEART 2 年生編 實寫版	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB
	私立鳳凰學園 SWEET HEART 3 年生編 實寫版	J・WING	3800 日圓（預定）	TAB

PlayStation 2

4 月發售預定

19 日	■BASIC STUDIO POWERFUL GAME 工房	ARTINK	9800 日圓	ETC
26 日	Love Songs 偶像是同班同學	D3 PUBLISHING	6800 日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE A 瀨戶、觀月 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE B 雙葉、櫻井、神樂 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE C 橘、桃園、天城 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	SUPER MIC CHAN	PACIFIC CENTURY CYBER WORKS JAPAN	5800 日圓	ACT
	CHECKiTV	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800 日圓	ETC
	CHECKiTV「今天開始 CHECKI！」PACK（連手機接駁線）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800 日圓	ETC
28 日	GRAN TURISMO 3 A spec	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RAC

5 月發售預定

2 日	花和太陽和雨	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800 日圓	
AVG				
10 日	東京巴士案內 今日起你也是車長	SUCCESS	5800 日圓	SLG
17 日	激寫 BOY 2 特種大國日本	IREM SOFTWARE ENGINEERING	5800 日圓	ACT
24 日	PHASE PARADOX	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	AVG
	KNOCK OUT KING 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	FIG
31 日	■RAYMAN REVOLUTION！	UBI SOFT	6800 日圓	ACT
	■F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800 日圓	RAC
	ENDNESIA	ENIX	6800 日圓	RPG
	SIMPLE 2000 SERIES Vol. 1 THE TABLE GAME～麻雀、圍棋、將棋、CARD、蘋果棋、五子棋～	D3 PUBLISHING	2000 日圓	TAB
下旬	MAGICAL SPORTS 2001 甲子園	魔法	5800 日圓	SPT
5 月	■FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	7800 日圓	RAC
	GOLFUL GOLF	ARTDINK	6800 日圓	SPT

6 月發售預定

7 日	■魔劍 爻	ATLUS	6800 日圓	AVG
	■必殺 PACHISLOT STATION V 炎之爆笑軍團	SUNSOFT	5800 日圓	SLG
	兩人 FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★魔劍 爻（初回限定版）	ATLUS	6800 日圓	AVG
21 日	■勝負師傳說 哲也	ATHENA	5800 日圓	不詳
	■TIGER WOODS PGA TOUR 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	SPT
	■莉莉之鍊金術士～查魯布洛古之鍊金術士 3～	GUST	6800 日圓（預定）	SLG
28 日	SHADOW HEART	ARUZE	6800 日圓（預定）	AVG
	★RC REVENGE Pro	ACCLAIM JAPAN	2800 日圓	不詳
下旬	CITY CRISIS	SYSCON ENTERTAINMENT	6800 日圓	ACT
	MAGICAL SPORTS Hard Hitter	魔法	5800 日圓	SPT
6 月	■蚊	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	■REMOTE COCORON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800 日圓	ETC
	■EVERGRACE 2	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	5800 日圓	ACT
	GUITAR MAN	KOEI	5800 日圓	SLG
	GOLF NAVIGATOR VOL.1	SPIKE	3800 日圓	SPT
	GOLF NAVIGATOR VOL.2	SPIKE	3800 日圓	SPT
	機甲兵團 J-PHOENIX	TAKARA	6800 日圓	ACT

7 月發售預定

5 日	■DREAM AUDITION 3	PACIFIC CENTURY CYBER WORKS JAPAN	6800 日圓（預定）	ETC
19 日	■本格的 PACHINKO 實機攻略 SERIES MILKY BAR & KILLER QUEEN 永久保存版	UNBLANCE	5800 日圓	SLG
	牧場物語 3～將心燃點起來～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800 日圓	SLG
7 月	■GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	6800 日圓	SLG
	■鐵 1～電車 BATTLE～	SYSCON ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	ZEONIC FRONT 機動戰士 GUNDAM 0079	BANDAI	6800 日圓（預定）	SLG
	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800 日圓	ETC
	FINAL FANTASY X	SQUARE	價格未定	RPG

8 月發售預定

	■Global Folktale	IDEA FACTORY	6800 日圓	SRPG
	■D.N.A.～Dark Natice Apostle～	HUDSON	6800 日圓	AVG
	GOLF NAVIGATOR VOL.3	SPIKE	3800 日圓	SPT
	GOLF NAVIGATOR Vol.4	SPIKE	3800 日圓	SPT

10 月發售預定

10 月	活躍的公主	角川書店	6800 日圓（預定）	RPG

2001 年發售預定

夏	■筋肉番付 MUSCLE WARS 2001	KONAMI	價格未定	SPT
	■EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800 日圓	RAC
	■玉繭物語 2～毀滅之蟲～（暫稱）	元氣	6800 日圓	RPG
	■PIPOSARU 2001	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓（預定）	ACT
	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800 日圓	RPG
	機甲世紀 G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	大家的 GOLF 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	TAMTAM PARADISE（暫稱）	GLOBAL A ENTERTAINMENT	7800 日圓（預定）	ETC
	AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	ACE COMBAT 04 shattered skies	NAMCO	價格未定	STG
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	A 列車 2001 追加車輛 DISC（暫稱）	ARTDINK	2800 日圓（預定）	ETC
	Enjoy Magic SERIES vol.1（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	ETC

	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800 日圓	RPG
	對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	價格未定	TAB
	ANIME 英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	ANIME 英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	ANIME 英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	TORO 與假日（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	EVERBLUE（暫稱）	ARIKA	價格未定	AVG
	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	Devil May Cry（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	PARAPPA RAPPER 3（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FLYING CIRCUS（暫稱）	SYSCON ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	光榮給你 甲子園之霸者	ARTDINK	6800 日圓（預定）	SPT
	YANYA KABAJISUTA～featuring Gawoo~	KOEI	6800 日圓（預定）	不詳
	山手線 205 系（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	★THE FEAR（暫稱）	ENIX	價格未定	不詳
	★實況POWERFUL 職業棒球 8	KONAMI	價格未定	SPT
	★實況 WORLD SOCCER 2001（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
秋	SILENT HILL 2（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	Spy Hunter	MIDWAY	價格未定	ACT
冬	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	Xenosaga	NAMCO	價格未定	RPG
	★幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
2001 年	■WTA TOUR TENNIS（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	■ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	Digital Holmes（暫稱）	ARC SYSTEM WORKS	5800 日圓	未定
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	RALLY HARD（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	鐵甲機 三日月（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	ACT
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	ACT
	GROWLANCER II	ATLUS	價格未定	SRPG
	THE 音樂指揮家 II（ZWEI）	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SLG

2002 年發售預定

	A 列車 2002（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG
	WAR JUDGEMENT（暫稱）	ARUZE	價格未定	不詳
	THE SPLIZER（暫稱）	ARUZE	價格未定	不詳

2003 年發售預定

	A 列車 2003（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC
	電車 GO!! 新幹線 山陽新幹線編	TAITO	價格未定	SLG
	波洛古羅斯物語 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RPG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士 GUNDAM 相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800 日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	SLG
	山卡之 BATTLE（暫稱）	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA（暫稱）	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3（暫稱）	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000（暫稱）	ENIX	價格未定	ETC
	爆流 2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800 日圓	SLG
	BOMBERMAN2001（暫稱）	HUDSON	價格未定	ACT
	AI 圍棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	AI 將棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	AI 麻雀（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2（暫稱）	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰 III（暫稱）	KOEI	價格未定	SLG
	TUNING CAR RACING GAME（暫稱）	MTO	5800 日圓	RAC
	徹萬 免許皆傳（暫稱）	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE（暫稱）	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3（暫稱）	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3（暫稱）	SETA	價格未定	SPT
	電線（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC（暫稱）	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	全日本 PRO WRESTLING（暫稱）	SPIKE	價格未定	SPT
	FIRE PRO WRESTLING（最新作）	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	通信上海（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX 億萬長者 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX 人生 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX 日本特急旅行 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai（暫稱）	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive（暫稱）	Vial One	價格未定	RAC
	F-1（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機 RAYBLADE 2（暫稱）	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX（暫稱）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	最強東大將棋 3	每日 Communication	價格未定	TAB
	SOUL SURFING（暫稱）	童	價格未定	ACT
	JO JO 之奇妙冒險 第 5 部（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	新・SPACE CHANNEL 5（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	創造系列兩套作品	SEGA	價格未定	SLG
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG
	Legion	MIDWAY	價格未定	RPG
	★心跳回憶 3（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	★目標！名門棒球部 2（暫稱）	DAZ	6800 日圓（預定）	SPT
	★CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG

Dreamcast

4 月發售預定

26 日	■WWF ROYAL RUMBLE	YUKES	3800 日圓	SPT
	HAPPYLESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	KONOHANA:True Report	SUCCESS	2800 日圓	AVG
	ADVANCE 大戰略 2001（暫稱）	SEGA	7800 日圓	SLG

5 月發售預定

10 日	DEATH CRIMSON OX	ECOLE SOFTWARE	5800 日圓	STG
17 日	SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800 日圓	SPT
	PHANTASY STAR ONLINE Ver.2	SEGA	4800 日圓	RPG
24 日	BOUNTY HUNTER SARAH HOLY MOUNTAIN 之帝王	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	NET VERSUS 圍棋	ART MARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 將棋	ART MARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 國際象棋	ART MARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 花札	ART MARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 麻雀	ART MARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 蘋果棋	ART MARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 連珠 五子棋	ART MARK	1900 日圓	TAB
31 日	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	7800 日圓	RPG
	EXODUS GUILTY NEOS	ABEL	6800 日圓	AVG
	歡迎來到 PIA CARROT！2.5	NEC INTERCHANNEL	7200 日圓	AVG
	CRAZY TAXI 2	SEGA	5800 日圓	RAC
	徹萬 免許皆傳 廉價版	加賀 TEC	2800 日圓	TAB

6 月發售預定

6 日	ELDORADO GATE 第 5 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
14 日	■火焰聖母～The Virgin on Megiddo～	廣美	價格未定	AVG
	■CONFIDENTIAL MISSION	SEGA	5800 日圓	STG
21 日	■MISS・MOONLIGHT	加賀 TEC	6800 日圓	AVG
23 日	■SONIC ADVENTURE 2	SEGA	5800 日圓	ACT
28 日	■MAGIC the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	■COMIC PARTY	AQUA PLUS	6800 日圓	AVG
	■COMIC PARTY 限定版	AQUA PLUS	7800 日圓	AVG
下旬	GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	6800 日圓（預定）	SLG
6 月	RUN=DIM	IDEA FACTORY	價格未定	不詳
	井上涼子～ROOMMATE～	DATAM POLYSTAR	6800 日圓（預定）	SLG
	對戰 NET GIMMIC CAPCOM& 彩京 ALL STARS	CAPCOM	5800 日圓	TAB
	HEAVY METAL GEOMATRIX	CAPCOM	價格未定	ACT
	★機動戰士 GUNDAM 外傳 殖民星墮落之地……特別版（BANDAI THE BEST）	BANDAI	2800 日圓	ACT

7 月發售預定

	PACHISLOT 帝王 DREAM SLOT 1（暫稱）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG

8 月發售預定

8 日	ELDORADO GATE 第 6 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
	CANARIA～將這思念乘著歌聲～	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

9 月發售預定

中旬	■PACHISLOT 帝王 DREAM SLOT 2（暫稱）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG

10 月發售預定

10 日	ELDORADO GATE 第 7 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

2001 年發售預定

夏	■Candy Stripe～見習天使～	SEGA	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	CHI Q 的朋友們	NEXTECH	3800 日圓	ETC
	ALIEN FRONT	SEGA	價格未定	ACT
	團團轉溫泉 2（暫稱）	SEGA	價格未定	ETC
	GetBass 2	SEGA	價格未定	SPT
	DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
	創造打吡馬 2（暫稱）	SEGA	價格未定	SLG
	FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	價格未定	FIG
	★SUPER RUNABOUT～SAN FRANCISCO EDTION	CLIMAX	價格未定	RAC
秋	VICTORY GOAL 2001（暫稱）	SEGA	價格未定	SPT
	★AERO DANCING I FAN DISC（暫稱）	CRI	價格未定	SLG
2001 年	機動戰士 GUNDAM 連邦 vs 自護	BANDAI	價格未定	ACT
	OUTTRIGGER	SEGA	價格未定	STG
	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN 之戒指	SUCCESS	6800 日圓	AVG
	莎木 II	CRI	價格未定	RPG
	NHL 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	DERBY OWNER'S CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	Project Propeller Online（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	World Series Baseball 2K 系列	SEGA	價格未定	SPT
	同窗會 again	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

發售日未定

	GAIA MASTER 決戰！世紀王傳說	CAPCOM	價格未定	TAB
	FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
	NEPPACHI VI@VPACHI～CR 尋寶探險隊～	DAIKOKU 電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX 通信對應版	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800 日圓（預定）	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
	Memories Off 2（暫稱）	KID	價格未定	AVG
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	盜墓迷城（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	仙魔大戰 2000 假名 LEON 斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800 日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	type-X.～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	GET BASS @abarai 版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai 版	SEGA	價格未定	STG
	ZOMBIE REVENGE @abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE 刑事 2@abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
	春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
	K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
	DYNIMITE ROBO（暫稱）	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2（暫稱）	童	價格未定	STG
	K-Project（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	新 SPACE CHANNEL 5（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
	JAMAN 2	VISIT	價格未定	TAB
	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	CAPCOM	價格未定	FIG

XBOX

2001 年發售預定

秋	MYST III EXILE	MYPICK	價格未定	AVG
冬	■X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	rac
	■NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	srpg
	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	價格未定	ACT

今冬發售預定

	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG

2002 年發售預定

	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG

發售日未定

	AIR FORCE DELTA II（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	GUN VALKYRIE	SEGA	價格未定	ACT
	JET SET RADIO FUTURE（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
	SEGA GT 最新作	SEGA	價格未定	RAC
	PANZER DRAGOON 最新作	價格未	不詳	
	MAJIDESU FIGHT！	TAKUYO	價格未定	ACT
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
	DOUBLE-S.T.E.A.L.	文化社	價格未定	RAC

Nintendo 64

7 月發售預定

27 日	■DERBY STALLION 64	MEDIA FACTORY	6800 日圓	SLG

發售日未定

	■SURIC 驅 RAJIC 驅	任天堂	價格未定	RAC
	動物番長（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980 日圓	RAC
	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

Nintendo Gamecube

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	★UNIVERAL STUDIO JAPAN（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

Game Boy

4 月發售預定

20 日	好朋友 COOKING SERIES 2 好味麵包屋	MTO	4200 日圓（預定）	SLG
21 日	蒼鼠太郎 2 蒼鼠大集合	任天堂	3800 日圓	ETC
25 日	過來吧 LASCAL	TAM	4500 日圓	ETC
27 日	雀級生 COSPLAY PARADISE	ELF	4800 日圓	TAB
	DX 人生 GAME	TAKARA	4500 日圓（預定）	TAB
	好朋友 COOKING SERIES 5 可愛之蒼鼠 2	MTO	4200 日圓（預定）	SLG
	From TV Animation ONE PIECE 夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	4500 日圓	RPG
	GURUGURU TOWN 花丸君	J．WING	4980 日圓	ETC
	X-MEN MUTANT ACADEMY	SUCCESS	3980 日圓	FIG
	SPIDER-MAN	SUCCESS	3980 日圓	ACT

5 月發售預定

11 日	■MOBILE GOLF	任天堂	5800 日圓	SPT
25 日	■元祖！動物占卜 GB+ 戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300 日圓	ETC
	DT LoardS fo Genomes	MEDIA FACTORY	4500 日圓	ETC

6 月發售預定

1 日	名偵探柯南 被咀咒的航路	BANPRESTO	4500 日圓	AVG
20 日	■SNOOPY TENNIS	INFOGRAMES HUDSON	3900 日圓	SPT
28 日	用 NET 來 GET MINI GAME@100	KONAMI	5800 日圓	ETC
29 日	花樣男兒～ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500 日圓（預定）	AVG
6 月	POCKET COOKING	J WING	4800 日圓	SLG
	ZOIDS ～白銀之獸機神 LAIGA ZERO～	TOMY	4500 日圓（預定）	RPG
	漢字 BOY 3	J．WING	4980 日圓（預定）	ETC

7 月發售預定

19 日	★去釣魚吧！	ASCII	4500 日圓（預定）	SPT
20 日	麥當勞物語	TDK CORE	4500 日圓（預定）	SLG
	★宇宙人田中太郎 RPG 工作室 GB2	ENTERBRAIN	5200 日圓	ETC
27 日	真．女神轉生 TRADING CARD CARD SUMMONER	ENTERBRAIN	5200 日圓	TAB
中旬	■昆蟲博士 3	J．WING	4980 日圓（預定）	SLG
7 月	■超 GAL！壽蘭（暫稱）	KONAMI	價格未定	不詳
	■不思議之迷宮 風來的斯寧 GB2～沙漠之魔城～	CHUN SOFT	價格未定	ARPG

8 月發售預定

10 日	火車頭 THOMAS（暫稱）	TAM	價格未定	不詳

2001 年發售預定

夏	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	價格未定	RPG
	ROCKMAN X2 SOUL ERASER	CAPCOM	價格未定	ACT
	★NETWORK 冒險記 BUG SITE ALPHA	SMILE SOFT	價格未定	不詳
	★NETWORK 冒險記 BUG SITE BETA	SMILE SOFT	價格未定	不詳
2001 年	KLUSTAR	SPIKE	4300 日圓	PUZ
	XtremeWheels 目標是 BMX Champion！	SPIKE	4300 日圓	RAC
	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH 社	4300 日圓	SPT

發售日未定

	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980 日圓	AVG
	GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	價格未定	SLG
	GRAND CASINO	ARTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ARTRON	價格未定	SPT
	CHINESE MONSTERS（暫稱）	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ACT
	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800 日圓	STG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800 日圓（預定）	RAC
	DERBY STALLION 牧場（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	CHIKI CHIKI MACHINE 猛 RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4200 日圓（預定）	RAC
	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTAINMENT	4500 日圓	ACT
	傳說之 STARFEE（暫稱）	任天堂	3800 日圓	ACT
	GAIA MASTER DUEL CARD ATTACKERS	CAPCOM	價格未定	ETC
	櫻桃小丸子（暫稱）	EPOCH 社	價格未定	不詳

Game Boy Advance

4 月發售預定

26 日	GETBACKERS 奪還屋～地獄之丑角～（暫稱）	KONAMI	5800 日圓（預定）	RPG
	耽美夢想	KONAMI	5800 日圓（預定）	SLG
27 日	多拉 A 夢 綠之惑星心跳大救出	EPOCH 社	4800 日圓	ACT
	BOMBERMAN STORY	HUDSON	5200 日圓	ARPG
	「SPACE HEXITE」METAL LEGEND EX	JORDAN	5300 日圓	PUZ

5 月發售預定

25 日	■FINAL FIGHT ONE	CAPCOM	4800 日圓	ACT
	DIGI CARAT DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	5300 日圓（預定）	AVG

6 月發售預定

21 日	MOBILE 職業棒球～監督之采配～	KONAMI	價格未定	SPT
28 日	■MAIL CUTE	KONAMI	5800 日圓	ETC
	TOYROBO FORCE	GLOBAL A ENTERTAINMENT	5200 日圓（預定）	STG
6 月	■優駿 RHAPSODY	CAPCOM	價格未定	ARPG
	CHORO Q ADVANCE	TAKARA	價格未定	RAC
	EX MONOPOLY	TAKARA	5800 日圓（預定）	TAB

7 月發售預定

5 日	★遊戲王 DUEL MONSTERS 5 EXPERT 1	KONAMI	5800 日圓	TAB
12 日	■麻雀刑事	HUDSON	5200 日圓	TAB
	■森田將棋 ADVANCE	HUDSON	5200 日圓	TAB
19 日	■風之古洛娜亞～做夢之帝國～	NAMCO	5300 日圓	ACT
7 月	■黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG
	STREET FIGHTER II X REVIVAL	CAPCOM	價格未定	FIG
	SUPER BLACK BASS ADVANCE	STAR FISH	價格未定	SPT
	BREATH OF FIRE ～龍之戰士～	CAPCOM	價格未定	RPG
	大家之飼養 SERIES 1 我的盔甲蟲（暫稱）	M．T．O	價格未定	SLG

8 月發售預定

8 月	★PHALANX（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

9 月發售預定

9 月	■GAMEBOY MUSIC（暫稱）	任天堂	6800 日圓	SLG
	★KID CROWN 之 CRAZY CHESS（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

10 月發售預定

10 月	★機械化軍隊（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳

2001 年發售預定

夏	■TACTICS ORGE 外傳 The Knight of Lodies（暫稱）	任天堂	價格未定	SRPG
	■筋肉番付～金剛君之大冒險！～	KONAMI	5800 日圓	SPT
	■STA-COMI	KONAMI	價格未定	SLG
	■好朋友麻雀 KABU REACH	KONAMI	價格未定	TAB
	■GAME BOY WARS FOR GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	■ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	5200 日圓	RPG
	■ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	5200 日圓	RPG
	無限奇行 ZERO TOURS	MEDIA RING	價格未定	RPG
	馬穴大作戰	任天堂	價格未定	SRPG
	MAGICAL VACATION（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	ETC
	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	ETC
	PUYO PUYO（暫稱）	SEGA	價格未定	PUZ
	DOKAPON Q MONSTER HUNTER ～	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
秋	SONIC THE HEDGEHOG（暫稱）	SEGA	價格未定	ACT
2001 年	WARIO LAND 4（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	SUPER MARIO ADVANCE 2（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT

2002 年發售預定

2 月	★WOODY WOOD BECKER（暫稱）	KEMCO	價格未定	不詳
2002 年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG

發售日未定

	FIRE EMBLEM 暗闇之王女（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	MONSTER FARM MANIA	TECMO	價格未定	SLG
	SUPER MARIO ADVANCE 3（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	MEDAROT ADVANCE 盔甲蟲 VERSION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	不詳
	MEDAROT ADVANCE 鍬型蟲 VERSION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	不詳
	DIADROID 大作戰（暫稱）	EPOCH 社	價格未定	不詳

Neo-Geo Pocket

2001 年發售預定

春	■ARUZE 王國 連爆！SLOT PUZZLE	SNK	價格未定	SLG
夏	■DON 之 CASINO NIGHTS！	SNK	價格未定	ETC
	SNK VS CAPCOM 激突！！CARD FIGHTERS 2（暫稱）	SNK	價格未定	TAB
	PACHISLOT ARUZE 王國 POCKET 第 9 彈（暫稱）	SNK	價格未定	SLG

Wonder Swan

4 月發售預定

26 日	KAPPA GAMES 三毛貓 HOMES GHOST PANIC	光文社	4300 日圓（預定）	AVG
	HUNTER × HUNTER ～各人的決心～	BANDAI	4500 日圓	AVG

5 月發售預定

3 日	FINAL FANTASY II	SQUARE	5200 日圓	RPG
	FINAL FANTASY II（連特製 WONDERSWAN COLOR 主機版）	SQUARE	12000 日圓	RPG
24 日	■POCKET 內的 DORAEMON	BANDAI	4500 日圓	ETC
下旬	爆雀 for WonderSwanColor（暫稱）	BANDAI	2980 日圓	TAB

6 月發售預定

21 日	ULTRAMAN 光之國之使者	BANDAI	4980 日圓	ACT
上旬	幻想魔傳最遊記 Retribution	MOVIC	4500 日圓	TAB
下旬	東風莊（暫稱）	BANDAI	4500 日圓	TAB
6 月	G GENERATION GATHER BEAT 2	BANDAI	4980 日圓（預定）	SLG
	KURU PARA	TOM CREATE	價格未定	PUZ

7 月發售預定

5 日	BLUE WING BLITZ	SQUARE	4700 日圓	SRPG
26 日	■LAST ALIVE	BANDAI	4800 日圓	AVG
7 月	DIGIMON TAMERS DIGIMON MEDLEY	BANDAI	3980 日圓	RPG
	STAR HEARTS（暫稱）	BANDAI	4980 日圓	ARPG

8 月發售預定

8 月	機動戰士 GUNDAM VOL.2～JABURO～	BANDAI	4980 日圓	SLG

2001 年發售預定

夏	INSECT BREEDER（暫稱）	BANDAI	4500 日圓	SLG
	瑪莉與艾莉兩人的鍊金術士	E3 STAFF	價格未定	SLG
秋	MOBILE SUIT GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	4980 日圓	SLG
	DIGIMON TAMERS NETWORK TAMERS（暫稱）	3980 日圓	RPG	
	DIGIMON TAMERS DIGIMON ACTION（暫稱）	BANDAI	不詳	

發售日未定

	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG
	GPS 超！！PACMAN（暫稱）	NAMCO	價格未定	ACT
	魔方陣 WARS（暫稱）	NAMCO	價格未定	PUZ
	竭盡全力 GOLF（暫稱）	NAMCO	價格未定	SPT

TEXT：時雨

SEGA CARD SYSTEM 對應遊戲陸續登場！

club kart. european session

生產商：SEGA
發售日：6月預定
底板：NAOMI 2



提起小型賽車遊戲，相信大家第一時間會想起《MARIO KART》類的家庭遊戲。雖然不是說《MARIO KART》不好玩，但論像真度它和真實的小型賽車始終有段距離……

小型賽車入侵機舖！



由SEGA開發的小型賽車遊戲《club kart. european session》，將會令喜歡賽車的朋友有耳目一新的感受！單是整台街機的外型和駕駛座位的設計，已是和真的小型賽車極度相似。而更厲害的是，在遊戲中玩者可以感受路面傳來的震盪和轉彎時的反動力！這樣真實的賽車遊戲，相信是史無前例的。當然，本遊戲的畫面質素也不會令各位失望。由NAOMI 2底板所製作的超美麗映像，會令人有置身現場的感受！

自己設計戰車！

在比賽開始前，玩者可以選擇自己身上那件「戰衣」和頭盔的顏色和設計，當然你的「戰車」也可以自己CUSTOMIZE，直到你滿意為止。利用這機能，玩者還可以和朋友組織「車隊」，以相同款色的賽車聯合起來出賽，相信這樣做必定能令其他對手感到壓力！



多姿多彩的賽道和模式

在本遊戲的主要模式「CHAMPIONSHIP MODE」中，玩者可以在四個COURSE中選擇其中一條，而每個COURSE都有3條賽道，目標是取得總成績第一名！如果玩者預先準備了記錄成績的磁咭，玩者的等級更會隨著比賽由「NOVICE→B→A→S」般上昇，在昇級後，還會有新的COURSE可供玩者選擇！





至於在「PRACTICE MODE」中，大家則可以由12條賽道中選擇出自己喜歡的，組成獨自的ORIGINAL COURSE來比賽。這些賽道有考驗玩者轉彎能力的，也有講求速度的，再配合以歐洲的自然風景和建築為主的背景，簡直可以令人忘記了自己駕駛的原來只是小型賽車！



將你的資料以磁咭儲存起來！

當玩者開始新一場「CHAMPIONSHIP MODE」的賽事時，遊戲會先詢問玩者要不要製作記錄有自己成績的磁咭，如果回答「YES」的話，在遊戲結束時，玩者便能得到這張咭（是否需要另外付錢暫未清楚）。

之後如果你每次進行遊戲時都預先插進這咭，遊戲便會自動替你選擇之前用過的戰車和戰衣，而當玩者的成績到達某個水平，遊戲便會提供性能更佳的戰車，又或者是貼在車上的新STICKER！要充分享受本遊戲的樂趣，這張咭是必備的！



◆在比賽開始前，遊戲會問你要不要使用磁咭

◆如有，玩者便可以繼續以相同的SETTING作賽



◆這張便是今年AOU SHOW中發行的《club kart》磁咭



各位親愛的讀者，自從《GPPS通訊》開辦後，真的得到不少寶貴意見……THANK！只要大家把背後的問卷調查填妥，然後跟著以下的參加方法，就可以獲得一張原裝日本海報或PS遊戲SPECIAL SAVE一個，人人有份，永不落空。

參加方法與規則

遊戲的規則是十分簡單。當讀者填妥背頁的問卷調查，便可以到編輯部抄取一個SAVE DATA(沒有限額)或換領一張日本原裝海報(每期名額50)，兩項服務只能選擇其一，當然抄取一個SAVE DATA的服務更會不斷更新，而費用是全免。



◆抄取SAVE DATA的讀者必須依照以下事項：

1）每張問卷只限使用一次（不得使用影印本）
2）讀者必須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）抄取SAVE DATA的讀者必須出示身份証及問卷
4）請於星期四及星期六的下午3時至6時，親自來到編輯部抄取

◆來換領海報的讀者必須依照以下事項：

1）請換領海報的讀者先把自己的姓名、聯絡電話及身份証號碼電郵至gpm_e@gameplayers.com.hk
2）我們分別把換領通知書電郵最先50名的讀者
3）得到通知書的讀者，親臨來到編輯部換領，並必須出示身份証及問卷
4）所有海報將會以RANDOM的形式送出

今期SAVE DATA

遊戲名稱	機種	SAVE 內容	所需BLOCKS
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION 及戰機	1 BLOCKS
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS
EHRGEIZ	PS	可選用FF7 的角色	2 BLOCKS
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS
Infinity	PS	全CG GALLERY 有齊	2 BLOCKS
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏 TEAM 及場地	2 BLOCKS
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS
久遠之絆	PS	全CG GALLERY 有齊	1 BLOCKS
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS
波洛古羅斯物語	PS	完成MONSTERS 圖鑑	1 BLOCKS
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS
WINNING ELEVEN 5 (new)	PS2	可選用所有隱藏 TEAM & 全英文名	108KB
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB
BLOODY ROAR 3	PS2	可選用所有角色	130 KB
BLOOD THE LAST VAMPIRE (new)	PS2	全ENDING 記錄	166KB



日本原裝海報內容

機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊
出擊飛龍
SD GUNDAM GGENERATION-F
FINAL FANTANY VIII
超級機械人大戰
Sentimental Graffiti
鬼武者
瑪莉工作室
……等等。
(當中更會有簽名海報)

GPPS 問卷調查

■ 你認為GPPS 的價錢合理嗎？

□非常合理 □合理 □尚可 □不合理 □非常不合理

■ GPPS 的厚度足夠嗎？

□十分足夠 □足夠 □尚可 □不足夠 □十分不足夠

■ 你最喜歡的欄目是？為甚麼？ ______

■ 你最討厭的欄目是？為甚麼？ ______

■ 對遊戲攻略和介紹有甚麼要求？ ______

■ 你認為GPPS 應該減去甚麼欄目？增加甚麼欄目？ ______

■ 你覺得GPPS 有甚麼可以改善的地方？ ______

■ 你對GPPS 有甚麼期望？ ______

個人資料

姓名：______

性別：______ 年齡：______

身份證號碼：______

職業：______

（註：以上資料作本公司內部記錄之用）

WORDS FROM
EDITORS 編聲人語

1 莫名其妙的MS話——

◆ 這兩星期真是莫名其妙……連自己都唔知自己在幹甚麼…… @_@

◆ 朋友的BBS被炸，真有點為佢膽心……但CGI真的很難…… @_@

◆ 遊戲補完計劃啟動！時間…時間…我要時間……

◆ 近日、常在發呆……真是很不濟…… >_<

◆ 這兩個星期為同事們帶來不少歡樂，是否要問他們收錢？（爆）

◆ 已下了決心，買番部真真正正的私人電腦，不能再延遲了……

◆ 但家中的空位…房已完全爆滿…個廳已被我佔領一大半…似乎爹娘快要把我扔落街……

◆ EMBLEM SAGA真是很「正」！完全是改了名的火炎之紋章…哈哈…死神開始同你打招呼了……（汗）

2 （期期都）忙到死的時雨話：

◆ 最近迷上的遊戲除了《KM3》，還有《MR DRILLER 2》和《AC2AA》。

◆ 《AC2AA》超好玩，比上集好不知多少倍，連自己也買了一套回家。

◆ 玩《MR DRILLER》玩得多，連發夢都會驚自己被石壓死！

◆ IR暫時只有COURSE 3成績見得人……

◆ 仲有兩版稿要寫呀……點算！

3 隨風．發自內心的微笑

◆ 到底發自內心的微笑是什麼？我不能很明確地告訴你。只能說，當它出現時，要藏也藏不住。

◆ 原來只要敢試，一切都變得容易解決，很多時候只是自己誤會了，並不代表別人也是這樣想。

◆ 很感謝一直照顧、愛護隨風的人，我是不會忘記你們的！

◆ 最近又到母校探望一下老師，離上次回校差不多隔了一年，幸好老師們還記得隨風，很感動呢！最開心的，連校工都認為隨風呢，反倒是我不認為他們了！

◆ 到底你看到的，是「大象」或是「帽子」？

◆ kase_gpm@hotmail.com

4 ABO

今期被邀請寫編輯揭示板，同ARTIST寫編者話一樣，是很不合理的。因為ABO本來就不是編輯嘛。雖然打算講自己其實是正職讀者兼職編輯，但此言一出必惹人非議。斷估99.99%以上的正常讀者都不會知道ABO是何許人，故此有必要在此實話實說。

其實ABO是近年潛伏於GPM（舊稱）大本營的瘋狂科學家，理想征服世界。最常用隱身的精神指令，由於隱身得法，近一、兩年得以肆無忌憚、無惡不作…有關近日連串多宗無差別殺人命案，如果你聽到「呀打打打…你已經係個死人啦」代表不遠處有人被「超振動拳」打死。

□全力處理《TLS 3》之事件對話！

5 睡魔咸旦仔

◆近來開始有個非常壞的習慣，經常將兩星期的工作留至最後時刻才做，真的要改改了。

◆我和朋友隊波成績開始越來越好了，星期日就少勝對手7：3，這個比數都算不過不失啦！

好倦了！唔講啦！BYE！

6 非常疲倦的MARKS

筆者為了兩天的《Winning Eleven 5》比賽而不眠不休，再加上比賽後那天因私人理由又沒有睡覺，而需要休息一天，因此令起稿工作慢了起來。疲倦正在不斷地襲擊本人，好累呀。

7 好抵死的SAKURA KI

※ 遺失了重要SAVE咭，令工作進度大大拖慢，抵死

※ 為了打回那些關數已然三天沒睡，抵死

※ 內心有很多說話想講，但由於仍要趕稿講不得，抵死

※ 總之祝要走的人一帆風順，唔抵死

※ 今期編者話寫得很求其，抵死……

8 Soul of Rebirth~成為時代的鼓動~ by悠

◆ 今期詩人想送一首歌給大家，那是《CYBER FORMULA SIN》的RADIO OPENING THEME，因為歌詞很不俗所以便想寫出來了。

Best, my body現在甦醒起來
那高昂的鼓動Grad it in my soul
邁向未知的領域 是昨日遙遠的仰望
一切在逆光之中也是捉不緊的Truths and lies
Break out! 在有勇氣踏入虛偽和現實之中的時候
野心便從心柩中醒覺起來 站起來的一刻
Best, my body呼喚出醒覺的靈魂
熾熱的記憶與捉緊的東西 不會再次放開
Grad it in my soul
沒有約定 也沒有背負Freedom
只需要人的溫暖便足夠了
Get on! 狙擊著那一瞬間
即使是帶著過往的傷痕 但是誰也阻止不了
不斷的向前走
Best, my body再度於大空舞起來
展開那野性的翅膀 擁抱著有限的生命
在這緊迫的時代成為鼓動
Best, my body再度舞動起來
邁向那日出邊緣的天空 擁抱著有限的生命
在這緊迫的時代成為鼓動

Soul of Rebirth……



《Gameplayers DC》將改名為《Gameplayers X》

至今為止《Gameplayers DC》已經一共推出了十期，一直以來，我們都堅持以提供最專業、詳細和準確的遊戲資訊作為本誌的目標，但DC遊戲不足一直是我們的最大敵人，因為遊戲不足意味著我們只能夠照單全收所有的遊戲作品，而不能因應讀者的需要作出甄選過濾，結果可能未能完全滿足所有讀者的要求。

今次改革之後，《Gameplayers X》的內容將會作出以下改動：

(1) 除了DC遊戲之外，我們將會大幅增強手提遊戲機 (Gameboy Advance)、街機以及電腦遊戲的介紹。
(2) 對Xbox、Gamecube等即將推出的次世代遊戲主機以及相關資訊作更詳細的介紹和報導。
(3) 每期均會附送別冊附錄一本 (或特製VCD)。

藉著今次將內容覆蓋面的擴大，我們希望能夠真正選取我們認為值得推薦的遊戲作品及資訊介紹給所有讀者。

今後，希望各位讀者能夠繼續支持我們，假如你對我們的工作有任何意見，歡迎你們隨時以電郵或普通信件的方式讓我們知道，你們每一位的意見對於我們日後繼續改進本誌都有著非常重要的作用。

印花

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：31.12.2001為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd
















GAMEPLAYERS GROUP
VOL.010
GAMEPLAYERS DC MAGAZINE
隨書附送 tokyo game show 2001 spring 補完 VCD
大量 XBOX 及 GBA 遊戲畫面曝光
最強 DC 攻略陣容
櫻大戰 3 -
SEGAGAGA -
ILLBLEED -
CANVAS -
ELDORADO GATE 第 4 卷 -
西風狂詩曲 -
J.LEAGUE -
創造職業球會特大號
mission complete
任務終了
CONFIDENTIAL MISSION
2001年4月18日 | GAMEPLAYERS DC VOL.010
準時同大家見面
© SEGA / Hitmaker,2000
GAME DC
PLAYERS